REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº34 - 350 PTAS

Nintendo Acción





REGALAMOS 50 CARTUCHOS Y 10 SUPER GAME BOY

Street Fighter II, en Game Boy

¡¡ATRÉVETE CON ELLOS!!

¡¡ALUCINA EN SUPER NINTENDO!!



SUPER MARIO 2, llega la revolución



MORTAL KOMBAT 3, te dolerá más



DOOM, primeras imágenes



Acaba con Judge Dredd y Super Punch Out

SUMARIO



La portada: Street Fighter II en Game Boy

Ryu, Chun Li, Bison y demás astros de la lucha callejera se lo han vuelto a montar. Antes de su paso definitivo a las nuevas tecnologías, se han dado de bruces con la necesidad imperiosa de demostrar lo que valen en un soporte popular pero terriblemente difícil de ilusionar, el Game Boy. La jugada tiene su encanto y también mucho que demostrar. Por eso hemos pensado que lo mejor sería regalaros 50 cartuchos de esta joya y 10 Super Game Boy. ¿Qué os parece el reto? Pues apuntándose.

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales: Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad, Begoña Contento, José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
Colaboradores: David García, Javier Castellote, Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz, Grupo Kronos

Directora Comercial: María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco
Director de Administración: José Ángel Jiménez **Departamento de Sistemas:** Javier del Val
Departamento de Circulación: Paulino Blanco **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Rio, Mª del Mar Calzada **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 **Transporte:** BOYACA, Tel: 747 88 00 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Este mes, nuestra Anticipación se viste de gala para recibir a bombo y platillo las primeras imágenes de un juego que promete romper todos los esquemas. Atentos al título: **Super Mario World 2**. El repaso a los bombazos se completará con suculentas informaciones sobre **DOOM**, **MK3**, **Urban Strike** y **La Máscara**. Lo que más pita en el mundo Nintendo.



Llegamos, lo vimos y nos convenció. Era un fantástico juego de acción, plagado de detalles marca Acclaim y con película de lujo detrás. No perdimos la oportunidad y ahora, por fin, a una sola entrega y 'destripadito' está con nosotros. La guía para **acabar con el Juez Dredd** promete ser de las mejores del año.



SUPER STARS

NÚMERO 34 - SEPTIEMBRE 1995

30



En Preview: Batman Forever

Esta vez hemos entrado a fondo en el juego de Acclaim. En el número anterior os dimos unas cuantas pistas (la película, el proceso de creación), pero ahora **nos hemos metido como Dios manda en una producción escalofriante** que garantiza un arrasador éxito de ventas.

Compartiendo estrellato con Batman, recibiremos avances especiales de **Castlevania X**, **Primal Rage** y por supuesto de **Street Fighter II portátil**, nuestro tema de portada. Abróchense los cinturones, que este mes vamos a sobrepasar la barrera de la actualidad. A la máxima velocidad.

PREVIEWS

76

Dossier: FIFA 96

Ofrecemos en primicia un documento realmente estremecedor. Se trata de las primeras imágenes de **FIFA 96** en Super Nintendo que, por aquello de completar, acompañamos con un reportaje en el que os contamos **cómo se el producto estrella de Electronic Arts, el juego de fútbol de la década**



EN CLAVE NINTENDO

...Y NUESTRAS SECCIONES HABITUALES

S T R E E T F I

TE VAMOS A



AHORA EN

GHTER II

DAR LO TUYO

GAMEBOY



Si tienes Gameboy, estás de enhorabuena: Te vamos a dar el juego que más esperabas, porque la espera siempre tiene su recompensa.

Además, la versión portátil de Street Fighter II llega con un contenido lleno de fuerza:

- 9 luchadores.
- Opción juego simultáneo para 2 jugadores.
- Incorpora la nueva modalidad de lucha "Survival mode".
- 4 megas.
- Compatible con Super Gameboy, con decorados diferentes según el país en que luches.

No te lo pierdas, y dales lo suyo.

Solero&Solero



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44

El correo de BIG N

Confieso que he estado a punto de sucumbir como un simple humano más ante los calores que nos están achicharrando este veranito. ¡Qué vergüenza! Pero por suerte, mis circuitos, aunque un poco chirriantes, han funcionado y aquí estoy con todos vosotros para intentar sacaros de ese estado de ignorancia tan común, por otra parte, entre los de vuestra especie. Así que encended el ventilador y disponeos a aprender.

¿Vacaciones? ¿Para qué? Eso es cosa de humanos.



Ésta no te la respondo yo. No, no es que me niegue, es que ya está contestada en El Confidencial.

José Antonio Mije Márquez• Ibiza (Baleares)

PUESTA AL DíA SOBRE LOS NUEVOS SOPORTES

Hola Big N. Tengo algunas dudas que me gustaría que me despejases.

¿Crees que el Virtual Boy tendrá el éxito que espera Nintendo, teniendo en cuenta que cuando salga quedará poco para que vea la luz la Ultra 64?

A mi parecer, balear amigo, el éxito del Virtual Boy dependerá de muchas cosas antes que de la salida de la Ultra, porque son dos conceptos de consola totalmente distintos. De hecho, y para que lo sepas, Nintendo aún se está planteando lanzar su máquina virtual en Europa a lo largo este año.

He oído que V.B. tendrá los gráficos de color rojo sobre un fondo negro. ¿Por qué un solo color y no una gama más extensa?, ¿tendrá suficiente calidad gráfica?

Parece ser que rojo y negro es la combinación ideal para crear la sensación de tridimensionalidad (por cierto, se emplearán cuatro tonos de rojo). En cuanto a la calidad, seguro que no has visto nada tan sorprendente desde la boda de Rocío Jurado.

¿Sacará Nintendo un CD para su Ultra 64, viendo la calidad de la nueva máquina de Sega?

Ésta es la respuesta que te daría un ejecutivo de la Gran N: "Las posibilidades de nuestra consola serán superiores a las del resto de formatos. Además, la velocidad de carga del CD es mucho más lenta que la de los cartuchos que empleará la Ultra".

¿Habrá un 'Bola de Dragón' para Ultra?

No tengo ninguna noticia al respecto, pero la próxima salida de un 'Dragon Ball' para PlayStation indica que Bandai no se olvida de las consolas de última generación. ¡Ten esperanza!

¿Tendremos más juegos de rol traducidos al castellano aparte de 'Illusion of Time'?

LOCO POR EL 'KILLER'

Respetable y sabio Big N:

Hace tiempo que deseo comprarme el 'International Superstar Soccer', pero ahora que me he enterado de la salida de 'Killer Instinct' para la Super creo que es mejor esperar para comprarme el juego de lucha. ¿Tú que me recomiendas?

Pues no se queda ahí la cosa. ¿Has oído hablar de 'International Superstar Soccer 2'? ¿Y de 'FIFA 96'? ¿Te suena de algo el nombre de 'Primal Rage'? Como ves, se avecina una avalancha de títulos prometedores cien por cien, así que mi consejo es que, si puedes resistir, esperes a que salgan, veas las críticas que reciben (en esta revista a ser posible) y después decidas.

En el póster de la revista nº 31, el de 'Killer Instinct', aparece un personaje con dos cabezas y armado con una enorme porra. ¿Me puedes decir su nombre?

Esa 'criaturita' se llama Eyedol y es el enemigo final del juego. Si quieres conocerlo, no tienes más que derrotar al resto de personajes, pero su educación deja mucho que desear.

Y por último, ¿cuándo va a salir 'Killer Instinct'



EL **25** DE SEPTIEMBRE
TENDRÁS LA SENSACIÓN DE QUE LO QUE HICISTE
HASTA ENTONCES FUE MATAR EL TIEMPO.



25 DE SEPTIEMBRE
A LA VENTA

DEJA DE PENSAR EN CÓMO SERÁN
LOS JUEGOS EN EL FUTURO.

SUPER NINTENDO

Nintendo®
Nintendo España, S.A.

a la venta en España por si al final, con tu ayuda, decido comprármelo?

Te voy a dar la fecha exacta, para que lo reserves. El 25 de septiembre, 1995.

Manuel Contreras Díaz•15 Años •Viladecans (Barcelona)

UN ADICTO AL 'BEAT'EM-UP'

Muy buenas Big N:

¿Podrías aconsejarme sobre algunos juegos de 'beat'em-up' de dobles que sean largos, con buenos gráficos y donde se trate de repartir buenas e impresionantes bofetadas? ¿Sabes si saldrá alguno así próximamente?

El clásico por excelencia es 'Final Fight' (1 y 2), de Capcom. Entre los más recientes, yo flipé con 'Las Aventuras de Batman & Robin', de Konami, pero no incluye esa opción para dos jugadores simultáneos que parece gustarte tanto (¿juegas con tu novia, pillín?). Antes de pensar en el futuro, te sugiero que leas el comentario de 'Beavis & Butt-Head' que va en este mismo número.

El juego 'Lords of the Rings' ¿es de rol? Si es así, pon una foto suya para ver sus gráficos, 'porfa'.

Efectivamente, Interplay hizo con él una incursión en el mundo del rol y la aventura, pero no resultó demasiado afortunada. Puedo pensar en varios RPG's mejores que éste, pero aun así voy a satisfacer tu petición.

¿Para cuándo vendrá el cartucho 'Addams Family Values'?

Pues me temo que no lo verán tus ojos. Una pena, porque he tenido la ocasión de jugarlo y en mi opinión era un título aprovechable.

En el juego 'Donkey Kong Country', ¿el final es distinto si consigues el 101% o si lo haces en menos de una hora?

Conozco a gente que ha conseguido ambas cosas y se quedó con las ganas. A lo mejor poniendo la tele al revés...

¿Será el 'DKC2' igual de fácil que el primero?

¿Has dicho fácil? ¡Caray con el listillo! ¡A mí me costó lo suyo encontrar todas las habitaciones secretas! Todavía no he jugado a 'DKC2', pero tiene toda la pinta de ir a repetir la mecánica de su antecesor. ¿Decepcionado quizás?

Luis Rodríguez Ramos•Madrid

EL CORUÑéS PREGUNTÓN

Hola Big N, me llamo Martín, soy de La Coruña y tengo una Super y muchas dudas:

Sabiendo que mis juegos son 'Donkey Kong Country', 'Super Street Fighter' y 'Dennis the Menace', ¿cuál me recomiendas para tener algo completo?

Lo primero, felicitarte por la Recopa. En cuanto a la pregunta, todo buen 'nintendero' debería tener un 'Mario' en su poder como principio. Después, se podría hacer una lista con aventuras como 'Super Metroid', juegos de rol como 'Secret of Mana' o 'Illusion of Time', cartuchos futboleros tipo 'International Superstar Soccer' o 'Sensible Soccer', y pasadas como 'Mortal Kombat II', 'Earthworm Jim' o 'Super Punch Out'. Termino porque no me queda más página.

¿Me puedes decir algo más de 'Donkey Kong Country 2'?

Mira que sois, ¡qué voracidad! No, en serio, de momento, y en espera de su aparición en diciembre, no hay nada nuevo bajo el sol de Donkey, Diddy, Dixie y compañía.

Dime si hay juegos para Super, estilo 'Cadillacs & Dinosaurs', su precio y su desarrollo.

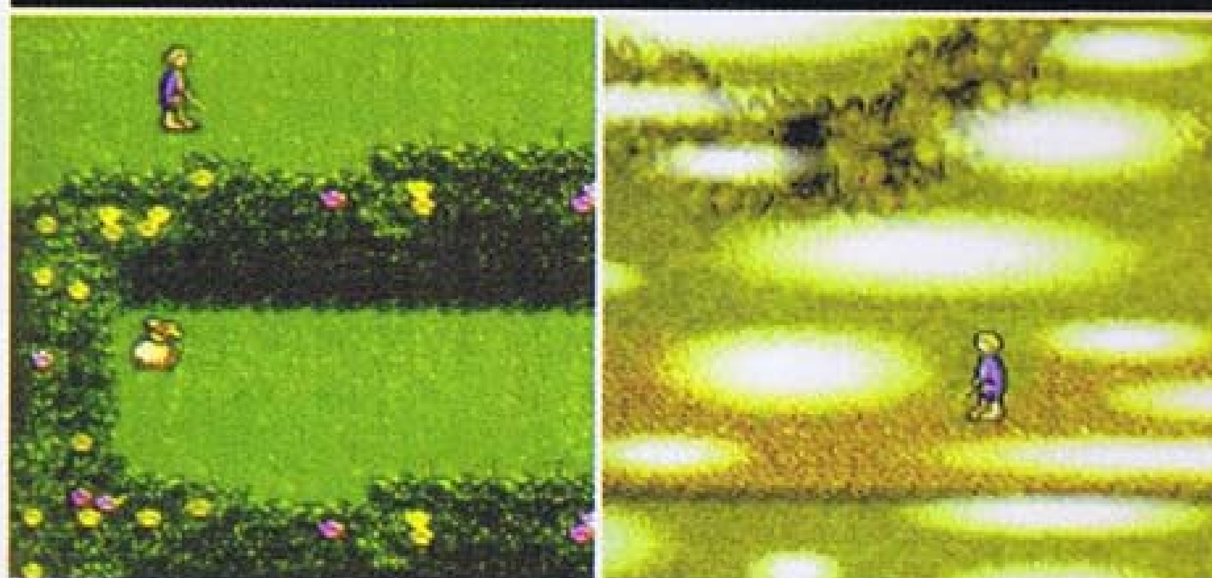
No, la Super no tiene juegos de ese estilo. Lo más parecido que puedes encontrar es 'Space Ace' por aquello de tener que presionar el botón adecuado en el momento justo.

¿Qué tal será Ultra 64 respecto a otras consolas como el Panasonic 3DO?

En Nintendo aseguran que no va a haber nada que pueda compararse a su potencia y yo, la verdad, confío plenamente en ellos. Además, por lo que he visto hasta ahora, incluidos otros soportes, no hay color.

Martín•La Coruña

¿El Señor de los Anillos?



Turno de replica

LA IMAGINACIÓN AL PODER

"¿Por qué no hay juegos tan innovadores como el 'World League Basketball' o el 'Starwing'? Seguro que es porque resulta más rentable vender tropecientas mil copias de la continuación de un buen juego, aunque no aporte casi nada nuevo ('NBA Jam Tournament Edition', 'Final Fight 2', 'Bubsy 2',...), que hacer uno innovador como 'Donkey Kong Country' o 'Flashback'".

David Nicolás Garnil CEA• Portugalete (Vizcaya)

SIM CITY 2000 FOREVER

"Sería un gran error por parte de Nintendo no sacar en España 'Sim City 2000', ya que es un magnífico juego. El problema de la traducción no es tal problema con unas buenas instrucciones donde te expliquen para qué sirve cada cosa. Quedaría nada más que el tema de la traducción de los periódicos que aparecen de vez en cuando".

Eduardo Antón Estrella•Zaragoza.

LA CAPACIDAD DE LA SUPER

"Nintendo está preparando Ultra 64, pero se ha descuidado al ampliar las capacidades de la mejor consola del mercado (la Super). No te estoy diciendo que el Super GB no sea bueno, pero no es suficiente. Necesitamos accesorios, nuevas tecnologías que nos muestren la máxima capacidad de nuestra consola".

José Tormo Beenackes•Silla (Valencia)

UNO QUE NO VE EL PÓSTER

Estoy algo confuso con el nº 30, el de 'Illusion of Time' (...) Lo del concurso lo he llevado muy mal. No he visto nada en el póster (...). Sólo una esfera que sobresale. ¿Qué se debería ver? Mi hermano, que está casado, vino un día y le pregunté si veía algo. Le dije cómo se debía hacer, y no vio nada".

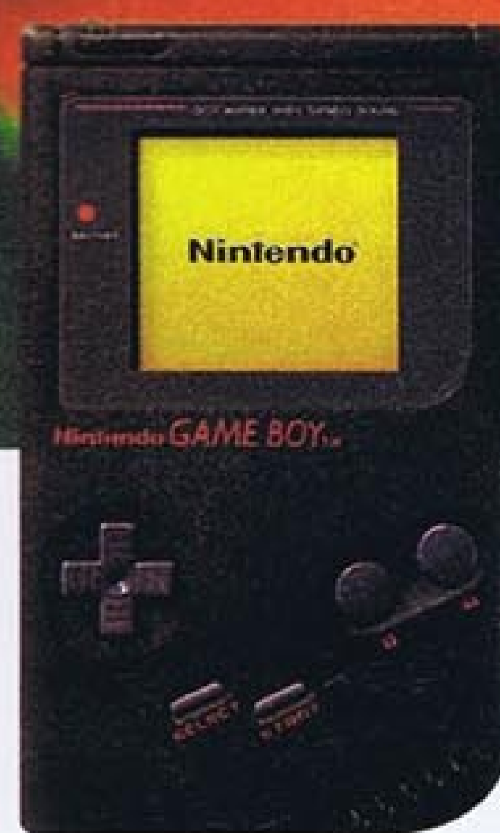
A.J.N•El Prat de Llobregat (Barcelona)

¡¡PILLA COLOR!!













Solero&Solero



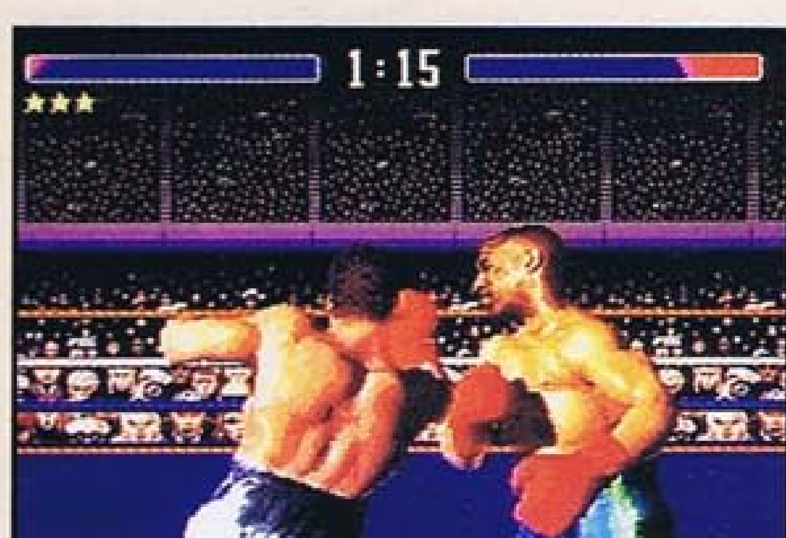
GAMEBOY™
special edition

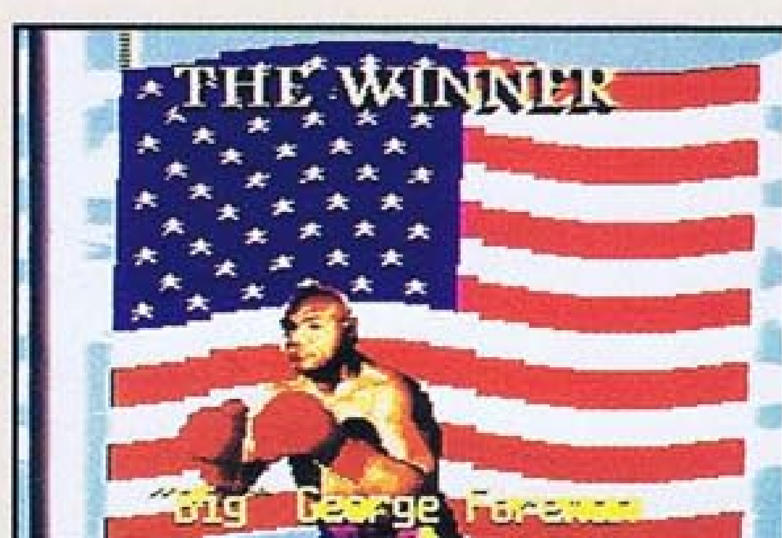
Nintendo®
Nintendo España, S.A.

INCLUYE 4 PILAS DURACELL TITANIO









Foreman For Real SNES

De la mano de George **Foreman** y Frank **Thomas**

Acclaim se pone en forma

'Foreman For Real' y 'Frank Thomas Big Hurt Baseball' son los nombres de dos juegos deportivos con los que Acclaim pretende 'romper' en **octubre**. Las razones principales para semejante confianza son dos: la primera, la fama y el nombre de sus protagonistas. De George Foreman, campeón del mundo de los pesos pesados, no es necesario que os digamos nada, mientras que Frank Thomas pasa por ser una de las grandes estrellas de la Liga de béisbol americana.

La segunda razón de peso es el empleo en ambos juegos de la **Motion Capture Technology**, la más avanzada tecnología desarrollada por **Acclaim** para la **captura de imágenes reales en movimiento**.

Ambos juegos aparecerán en versión para **Super Nintendo** a lo largo de este otoño.

THQ prepara **'FIFA Soccer 96'**

La próxima Liga de fútbol comenzará en tu portátil

'FIFA Soccer 96' es el título con el que **THQ** tiene previsto alegrar el próximo **otoño** a los usuarios de **Game Boy**. La compañía americana, que **ya se encargó del primer** 'FIFA Soccer' para la portátil, incluirá en esta nueva entrega todas las mejoras que van a presentar las versiones mayores del mismo título.

A saber, alrededor de **300 equipos** integrantes de las **mejores Ligas del mundo** (española, italiana, inglesa, etc.), un cuadro de opciones en el que se podrá **elegir idioma** o la participación de **dos jugadores simultáneos**, y la presencia del marco correspondiente que os recordará que está **programado para Super Game Boy**. En cualquier caso, nosotros nos quedamos con la sensación de poder revivir en casa los **duelos entre Madrid, Barça y Depor** que tanta emoción le han dado a la Liga en los últimos años.









'NBA 96', en octubre

EA prepara su mejor baloncesto

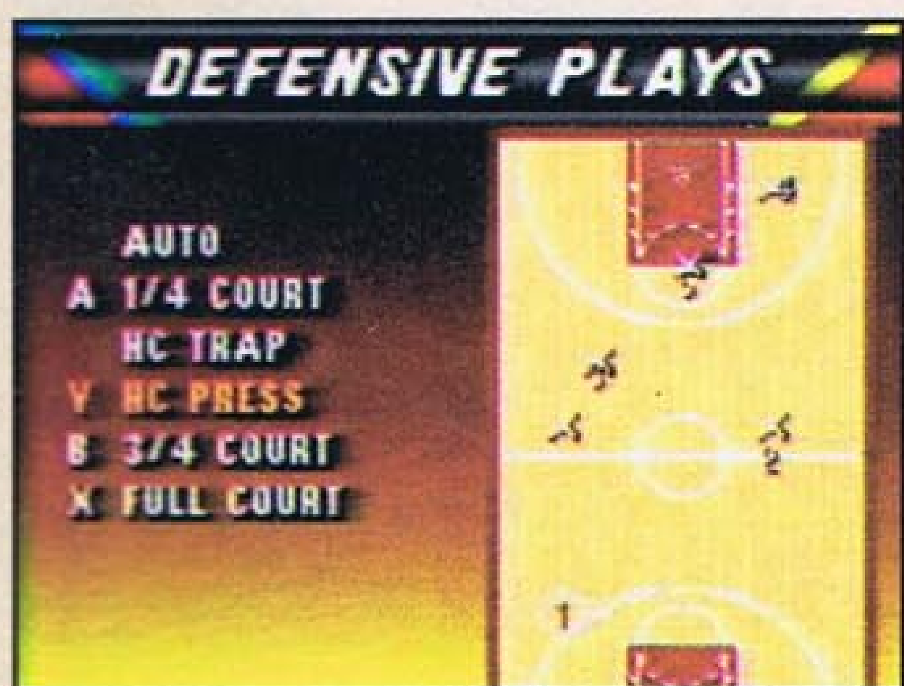
La temporada de *basket* se abrirá en **octubre** en la Super con el lanzamiento de 'NBA Live 96'. Con este juego, **Electronic Arts** va a seguir en la línea de **actualizar sus títulos deportivos año tras año**, ya que entre los 29 equipos de la Liga profesional americana se van a incluir las **dos nuevas franquicias, Toronto y Vancouver**.

A los que jugasteis a 'NBA Live 95' os sonarán la perspectiva isométrica y el diseño de los sprites, pero ahora disfrutaréis de **nuevas**



opciones (crear jugadores a vuestro antojo), una **nueva vista para los tiros libres, nuevas animaciones, todo tipo de estrategias y**, por supuesto, la participación de **hasta cinco jugadores simultáneos**. Ponedle tres modos de juego (exhibición, Liga y *playoffs*) y tendréis montada la mejor Liga del mundo en vuestra casa.







A la **venta** el **25 de septiembre**
¡Ya hay fecha de salida para 'Killer Instinct'!

Ya se conoce la fecha de salida en **España** de la **versión para SNES** de 'Killer Instinct'. Será el **25 de septiembre** cuando podáis luchar con Jago, Fulgore, Orchid y el resto de personajes que intervienen en





este juego, con el que **Nintendo** y **Rare** se metieron en el bolsillo a todos los visitantes del pasado E3 celebrado en Los Ángeles.

Recordad, además, que **habrá un CD musical de regalo (con samples de la recreativa original) para todos los que os hagáis con el juego.**.

En el caso de que vuestra consola sea un **Game Boy**, deberéis **esperar un poco más**, pues la versión para la portátil está anunciada para **diciembre**. En todo caso, dad por sentado que los próximos números de Nintendo Acción os mantendrán magníficamente informados.

Es de **Empire** y lo trae **Arcadia**
'Turbo Toons', por fin en las tiendas

Aunque llega con un poco de retraso, por fin podemos daros cuenta de la salida de 'Turbo Toons', el **juego de carreras** que protagonizan los **personajes de Hanna Barbera**. **Programado** por **Empire Software** para SNES y **distribuido** por **Arcadia**.

'Turbo Toons' pone a tipos de la talla del Oso Yogi, Don Gato o Hong Kong Phooey a recorrerse cerca de **treinta circuitos** con **perspectiva aérea-oblicua** y un talante gráfico **infantil**.

Varios modos de juego (entrenamiento, carrera única, Liga y desafío) y, sobre todo, la opción para **cinco jugadores simultáneos** se encargan de ponerle el picante en forma de jugabilidad a un cartucho de carreras con un toque diferente.







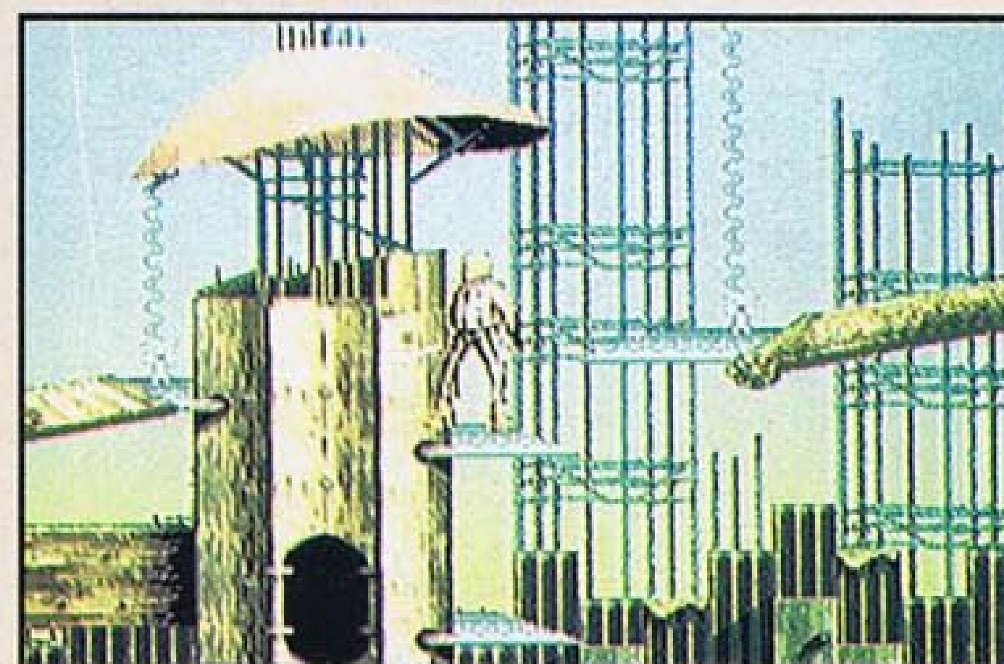


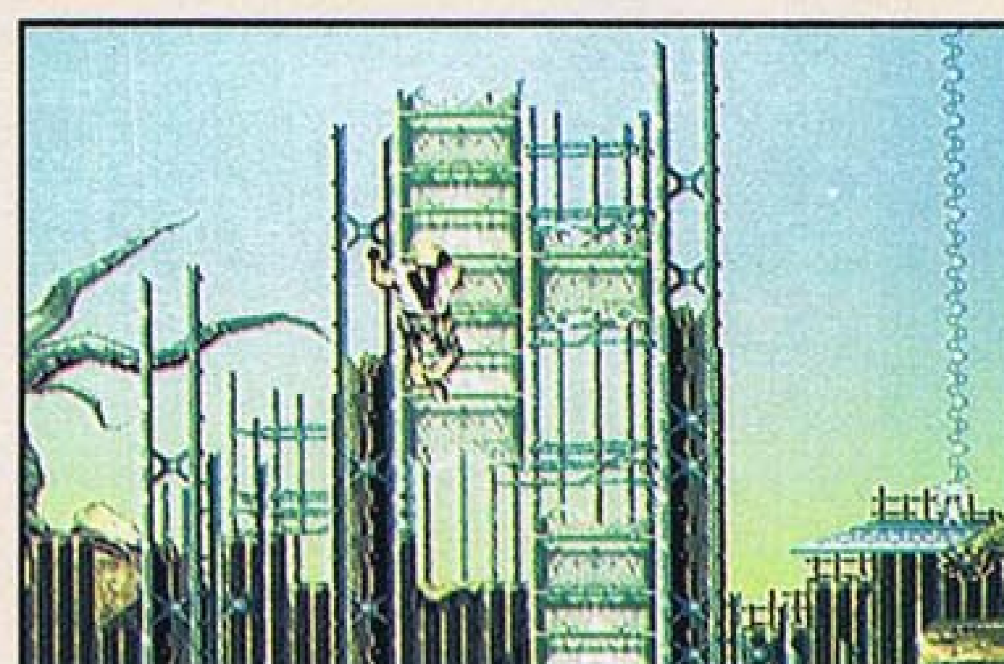
Ocean se está encargando de su **conversión**
'Waterworld', la última película de la Super

'Waterworld' va a ser pronto un título famoso por varios motivos. Primero, porque os hablamos de la **película con el presupuesto más alto de la historia**; segundo, porque va a tener a **Kevin Costner como protagonista** y, tercero, porque **Ocean** se está encargando de su **conversión al videojuego**.

Super Nintendo acogerá una aventura que, al igual que el *film*, transcurrirá casi por completo en **ciudades flotantes**, para cuya creación se han empleado **gráficos renderizados en 3D**. Allí serán necesarios, a partes iguales, **vuestros reflejos y vuestra habilidad para resolver los problemas** que se os presenten. Así, la acción se desarrollará entre el empleo de **armas casi medievales** (habrá incluso una catapulta) y los enfrentamientos con **piratas o seres no precisamente humanos**. En plan arcade, vamos.

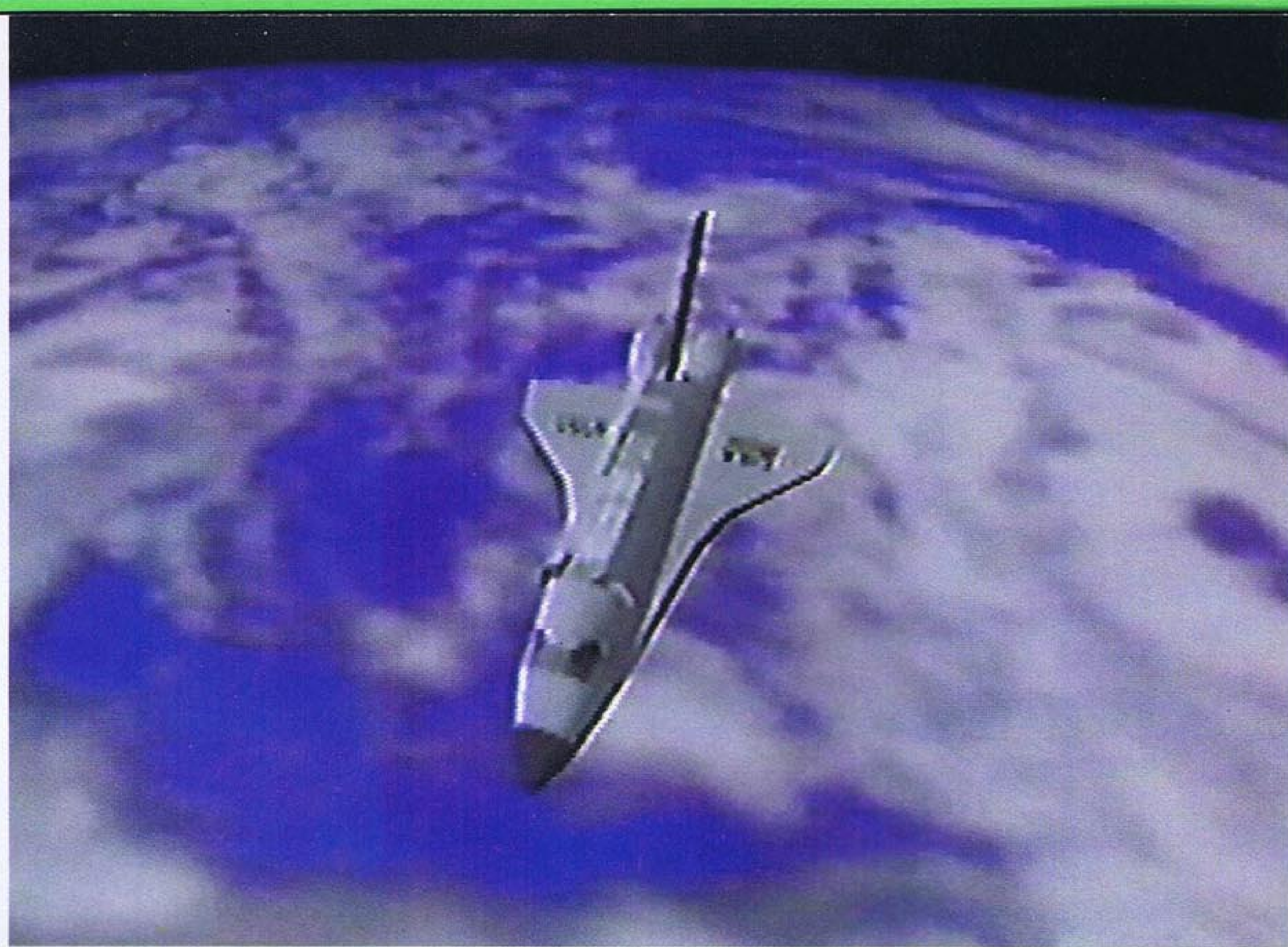
La fecha de lanzamiento no está todavía concretada, pero sabiendo que la **película se estrenará en otoño**, os podéis ir haciendo una idea de cuándo saldrá a la calle.







Generación ULTRA 64



LA TEORÍA deja paso A LA IMAGEN

Conforme pasan los meses y se acorta la distancia que nos separa de la fecha de **lanzamiento de la Ultra**, lo que en su día fue sólo un proyecto que descansaba en el cajón de un despacho de la **sede americana de Nintendo** va concretándose y tomando forma. Poco a poco, y con bastante más **hermetismo** que voluntad de transparencia por parte de la **Gran N**, hemos ido conociendo los datos técnicos, las compañías que trabajan tanto en el hardware como en el software e incluso el aspecto externo de la consola.

Ya es hora de que palabras, rumores y especulaciones queden a un lado. La gente demanda algo tangible y se lo vamos a dar. Las imágenes que ocupan este mes nuestras páginas son tan realistas que se ven y casi se tocan. Además, muestran de una vez por todas el potencial del nuevo soporte de Nintendo.

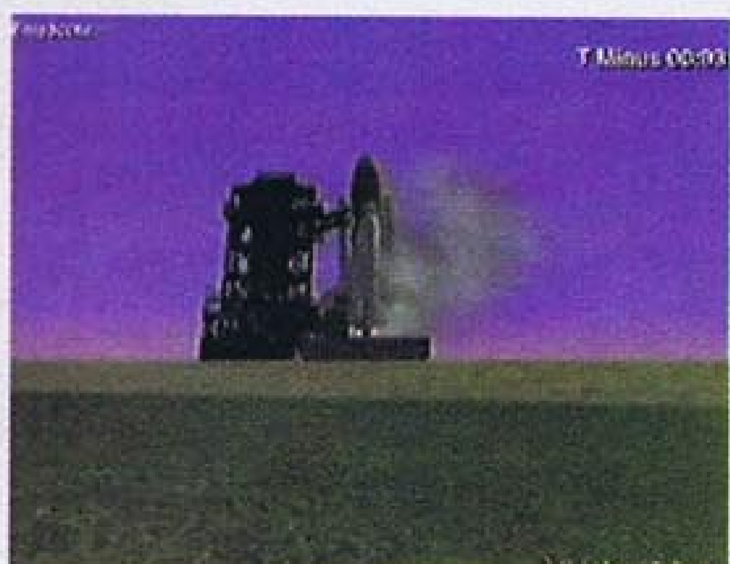


A nadie se le escapa que todavía **nos queda por ver** lo más importante, **los juegos, el destino y punto final de todo este tinglado**. Sin embargo, en **Nintendo Acción** no pensamos quedarnos cruzados de brazos esperando a que nos lleguen las ansiadas primeras imágenes de algún título. Vaya, que el cuerpo nos pide guerra y estamos dispuestos a dársela. ¿Os apuntáis? La última estación a la que ha llegado este viaje a bordo de la **Generación Ultra 64** es **un video** propiedad de **Nintendo of America** en el que **Tom Jermoluk, presidente de Silicon Graphics**, hace las veces de presentador y maestro de ceremonias. Nos *vende* unas **imágenes que**, sin pertenecer a ningún

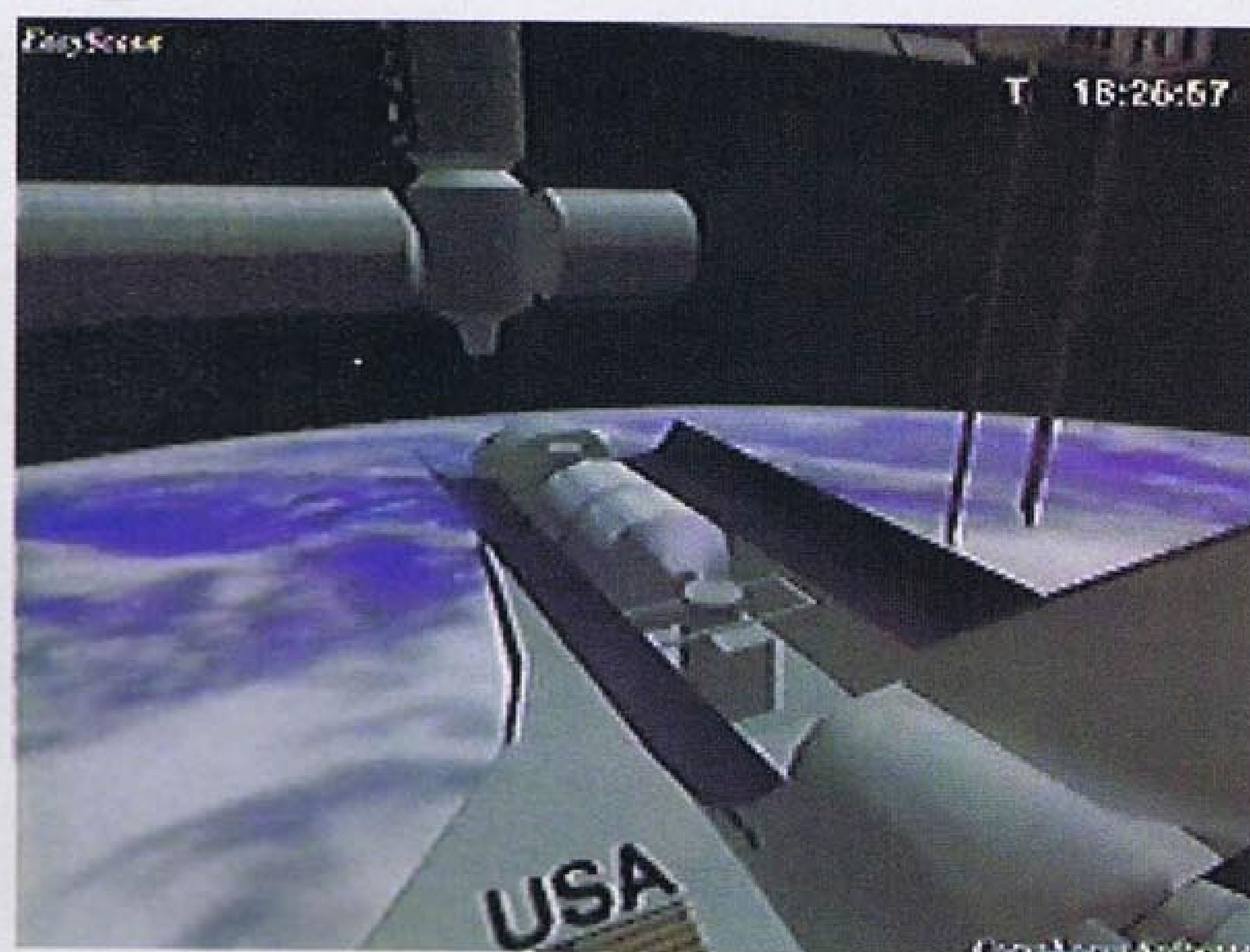












Podrían ser imágenes reales del Discovery sacadas de cualquier telediario, pero no lo son. Están tomadas de un vídeo en el que se hace una demostración de las posibilidades de la Ultra.

juego en concreto, sí que sirven para **mostrar las posibilidades gráficas de la Ultra**.

Imágenes vivas

Y que quede claro que todas y cada una de las **pantallas** que aparecen en estas cuatro páginas no son meras imágenes fijas, sino que están tomadas de unas **secuencias reales en movimiento** que en el video duran varios minutos y con las que la gente de **Silicon** se dedica a **experimentar las posibilidades de aplicación del hardware en los juegos que se programen**.

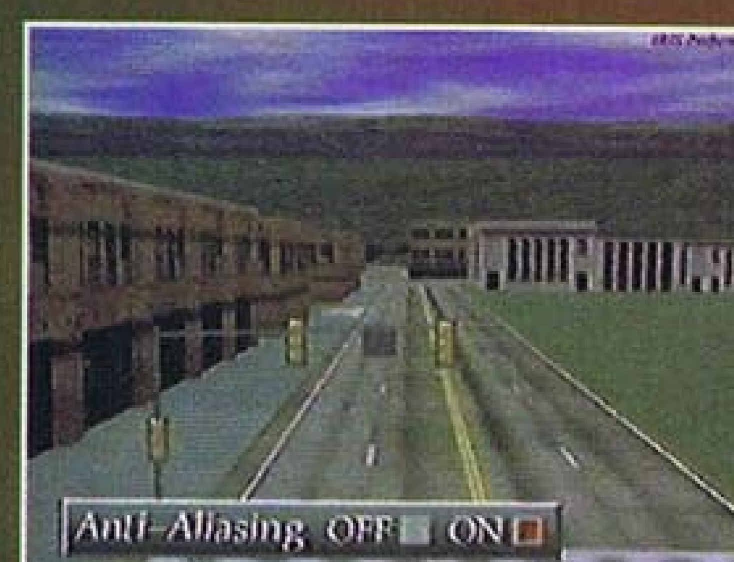
Éstas que veis protagonizadas por un **transbordador espacial**, pese a aparecer al comienzo de nuestro reportaje, corresponden exactamente a la parte final del video. A diferencia de las que os mostramos más adelante en los distintos apartados, el despegue y posterior vuelo espacial de la nave no pretende mostrar ninguna técnica específica, sino recrear los **ambientes absolutamente realistas que será capaz de producir Ultra 64**. Después de disfrutarlas y paladearlas a fondo en nuestra *tele*, nos gustaría poder hacer lo mismo que hace la voz en *off* del video: simplemente callarnos y dejaros con ellas y con un fondo sonoro de **música clásica**. Hagamos lo primero y dejemos que la música de la **Ultra** suene en vuestra imaginación.

Anti-Aliasing: La nitidez, a examen

La primera técnica que analizamos se llama **'Anti-Aliasing'**, *y está directamente emparentada con la* **nitidez que muestran los gráficos en pantalla**. *El efecto es difícil de describir sin ser visto directamente, porque* **se aprecia** *en la tendencia que tienen los* **objetos**, *especialmente los de contornos lineales,* **a moverse y a vibrar cuando se aproximan desde la lejanía**. *El ejemplo que nos muestra el video de* **Nintendo**, *y que a su vez tratamos de mostraros en el recuadro de abajo a la izquierda, se centra principalmente en* **la valla que aparece al fondo del paisaje**. *Si os fijáis con atención, veréis que las líneas horizontales que la forman aparecen* **confusas** *y difuminadas cuando esta técnica no se emplea (***'Anti-Aliasing Off'***), mientras que sus contornos aparecen perfectamente* **redondeados** *cuando el* **'Anti-Aliasing'** *entra en juego, consiguiendo de esta manera que los* **objetos parezcan reales**.

Gracias a ello, en el video podemos disfrutar posteriormente de un viaje totalmente gratis por **Performa Town** *(en la página siguiente os explicamos el origen de esta ciudad) en el que los edificios, los semáforos y demás objetos que van apareciendo en la pantalla gozan de una* **claridad absoluta mientras su escala cambia a medida que se aproximan a nuestro punto de vista**. *Se diría que ante nuestros ojos están desfilando cuerpos sólidos perfectamente delimitados. ¿Veis la diferencia?*





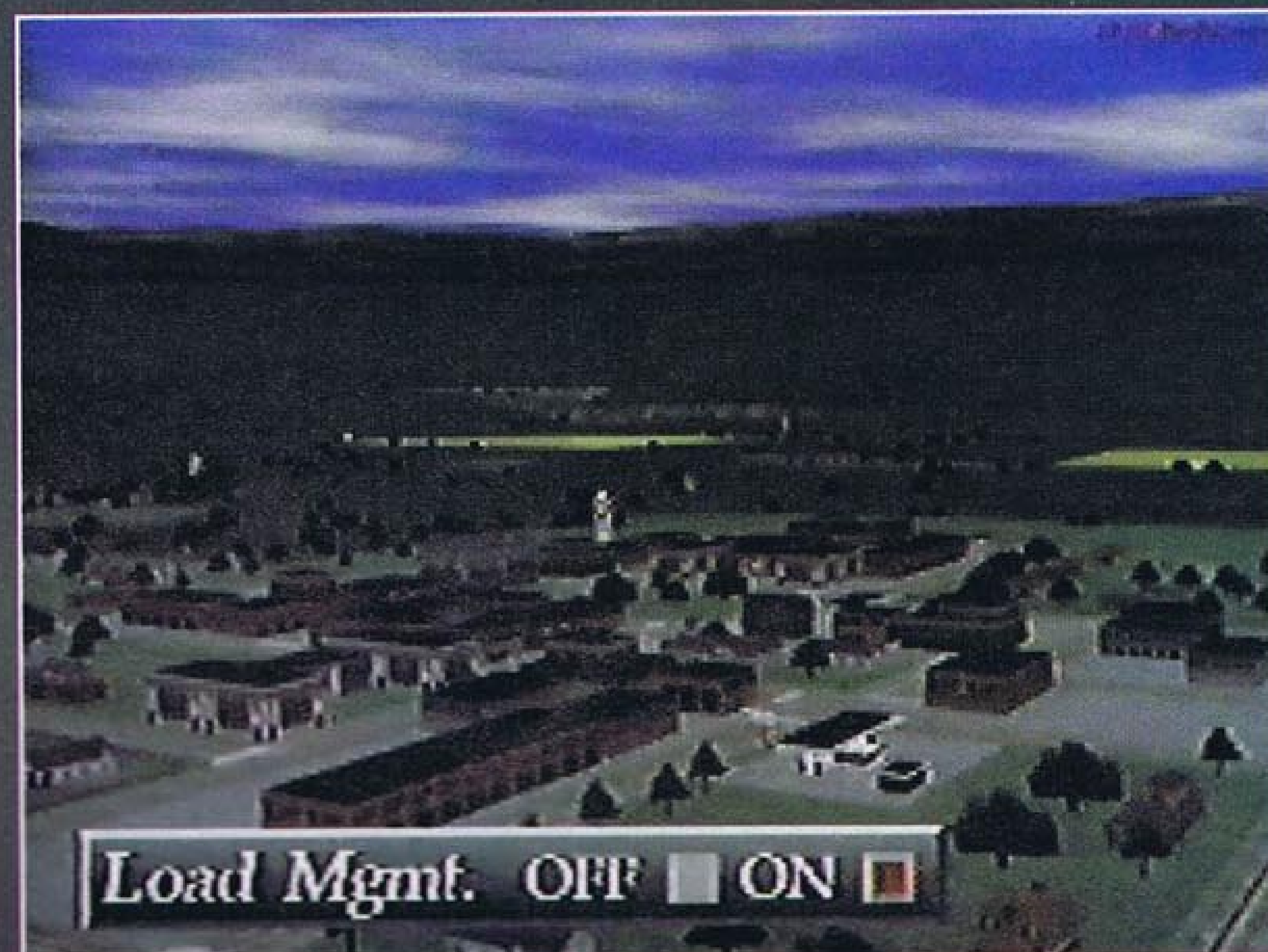




Load Management: El arte de crear los objetos

Los que hayáis seguido desde el principio la evolución del **'Project Reality' primero, Ultra 64 después**, seguramente recordaréis unas imágenes que dimos en su día en el **número 17** de nuestra revista y que nos servían para ilustrar uno de nuestros primeros reportajes sobre el tema. En ellas aparecían **Mario, Luigi y otros personajes posando para la posteridad en las calles de una espléndida ciudad virtual**.

Pues bien, esa ciudad no fue algo casual inventado para aquella ocasión, sino que tiene un nombre, **Performa Town**, y una importante función que cumplir: sirve de **banco de pruebas a Silicon Graphics** para contrastar las técnicas que va a emplear **U64**. En la página anterior, os hemos informado sobre el 'Anti-Aliasing', ahora le toca el turno a la llamada **'Load Management'**. Ésta tiene que ver con un **problema** que la mayoría de vosotros habréis apreciado en alguna ocasión, sobre todo en los juegos de conducción. Se trata de la **forma poco realista en la que se van mostrando los objetos en el horizonte**. En lugar de acercarse aumentando su tamaño progresivamente como ocurriría en la realidad, llega un momento en el que aparecen de repente en la pantalla cuando hace apenas un segundo no estaban allí. Por poner un ejemplo un poco malicioso, es exactamente lo que **le ocurre a Sega con su 'Daytona USA' para Saturn**, como se han encargado de destacar todos los comentarios aparecidos sobre el juego.





Este molesto fenómeno obedece a una **sobrecarga del procesador que lleva la consola**, la cual le impide actualizar la pantalla a la velocidad necesaria para que el efecto resulte lo suficientemente real al ojo humano.

Sin embargo, **gracias** al trabajo del **'Load Management'** se acabarán esos problemas: todos **los objetos estarán presentes** en la pantalla **por muy alejados** que se encuentren, y aparecerán perfectamente **nítidos** sin importar la velocidad ni la dirección a la que hemos decidido avanzar.

No hay que darle más vueltas. Estarán siempre ahí, en definitiva, y se moverán ante nuestra vista, **variando su escala de una manera suave y real**. Sin sobresaltos ni apariciones casi fantasmagóricas.



En el video que hemos manejado, las bondades de la técnica **'Load Management'** se ponen de manifiesto mediante una demostración paralela: un vuelo rasante a vista de pájaro sobre **Performa Town** con la función desconectada primero y en funcionamiento después. **Las diferencias**, que se aprecian claramente en el televisor, también quedan patentes sobre el papel y así os lo queremos mostrar. No tenéis más que fijaros que cuando el **'Load Managent' no está activado** (tira superior), el depósito que aparece primero al fondo se va creando progresivamente a medida que pasa a un primer plano. Los **cuadros blancos y rojos** pintados sobre su superficie delatan las **carencias gráficas**. Por el contrario, con el **'Load Management' 'on'** (tira inferior), el **arlequinado rojiblanco** puede apreciarse **con nitidez** incluso cuando el depósito aparece **lejano** a nuestra posición.



TLMMI: La era del pixel toca a su fin





Ejemplos de pixelación en DOOM tras una buena dosis de acercamientos.



La magnífica textura de la piel del tiburón confiere a la secuencia un realismo máximo.













Esta sucesión de imágenes demuestran la capacidad de la técnica TLMMI: la figura del tiburón no se pixela pese a la presión del zoom.

La tercera técnica en que se va a basar la **Ultra** tiene el complicado nombre de **'Tri-Linear Mid-Map Interpolation'** (**TLMMI** para abreviar y poder entendernos), y atañe directamente a la **forma** en la que se pueden **programar los gráficos de un videojuego**.

El método tradicionalmente más utilizado se llama **'Point Sampling'**, y consiste en la típica unión de **cuadros o pixels** formando un **mosaico** que da un **correcto resultado visual** en la **distancia**, pero no puede evitar que la imagen se convierta en un montón de **bloques al acercarse**.

Es el caso de la gran mayoría de los juegos, aunque quizá resalte más en títulos como el famoso **'Doom'**, que por sus características permiten que el jugador se acerque bastante, a muy corta distancia, a los objetos que aparecen en el escenario.

El mérito de la **TLMMI** residirá en mantener las **texturas renderizadas** de los objetos **sin importar la distancia** a la que nos encontremos, permitiendo así la realización de **zooms sin** que la imagen se **pixele**.

Esta nueva técnica ha sido incluida en un **chip de silicio** que incorporará **Ultra 64**, de forma que todos los que desarrollen juegos para la máquina puedan tenerla a su disposición. Así se posibilitarán **zooms** tan **espectaculares** y de tanta calidad como el del **tiburón** que os mostramos aquí.

El último punto importante a destacar son las **rotaciones de 360 grados** de las que también hace gala nuestro escualo, ya que en Silicon Graphics aseguran que, dada la **lentitud del soporte CD**, **sólo** son posibles si se utilizan **cartuchos** de **silicio** como los de **U64.**










30 IDEAS NINTENDO

•1- Así nos gusta, con la última **Nintendo Acción** en las manos.
•2- Y que no se te olvide decirle a tus amigos/as que te imiten.
•3- Para apurar lo que queda de verano y hacerlo más llevadero, nada mejor que unas partiditas al **'Prehistorik Man'**.
•4- Ve a los enclaves y termina **'Kirby's Dream Land 2'**.
•5- Claro, que también puedes acompañar a los del Grupo Kronos en su **viaje por 'Illusion of Time'**.
•6- ¿Has visto el abanico de posibilidades gráficas de **la Ultra 64**?
•7- ¿No? Pues están bien explicaditas en **Generación Ultra**.
•8- Ya sabes, sigue ahorrando para comprarte la nueva consola.
•9- Aunque quizá tengas que *desviar* **unas pelillas para** hacerte con **'Yoshi's Island'** cuando salga.
•10- Lo mejor: camélate a tu familia para que vayan llenando la hucha.
•11- Los **Power Rangers** acaban de estrenar **película**. ¿Te apetece verla?
•12- Hablando de cine, ¿qué te ha parecido nuestra **Super Star de 'Demolition Man'**?
•13- Y siguiendo con lo mismo: si todavía no has visto **La Máscara**, estate tranquilo porque pronto tendremos el videojuego entre nosotros.
•14- Oye, que todavía no tenemos tu foto cachonda. ¿A qué esperas?
•15- Dale un repaso a **tu colección de Castlevania**, que el **'Vampire's Kiss'** está a la vuelta de la esquina.
•16- ¿Sabes que todavía nos quedan vacaciones? Las vamos a compartir con **'Astérix & Obélix'**.
•17- Apréndete los nombres de los dinosaurios de **'Primal Rage'**.
•18- ¿Te sabes los de los luchadores de **'Killer Instinct'**?
•19- ¿No? Pues corriendo al salón recreativo, ¡espabila!
•20- Si eres un futbolero, alucina con el **'FIFA 96'** que está preparando **EA Sports**.
•21- Claro que los impacientes tendrán antes **'Total Football'**.
•22- A nosotros, los púgiles de **'Super Punch Out'** ya no nos dan miedo (Es que nos hemos leído **la guía de Nintendo Acción**).
•23- Si tienes alguna duda, seguro que **Big N** te la aclara.
•24- ¿Lo tuyo es dibujar? ...y si ganas el mochilón de **Zona Zero**.
•25- ¿Tampoco? Pues tío, escríbenos y cuéntanos lo que quieras.
•26- Lo mejor **contra** la ola de **calor** no es el aire acondicionado, sino un partido en la pista de hielo de **'Wayne Gretzky'**.
•27- Y lo mejor para romper moldes, **las pasadas de 'Beavis & Butt-Head'** en 16 bits.
•28- Enséñale las pantallas de **'Doom'** a tus colegas y no te pierdas el careto que ponen al verlas.
•29- Y con las de **'Mortal Kombat III'** y **'Urban Strike'**.
•30- Vente a vernos **el mes que viene. Te esperamos.**

Equipo 'veraniego' de Nintendo Acción

Se ha puesto a la venta en EE.UU.

Samurai Shodown ya tiene 'anime'

El evento del verano en EE.UU. en lo que a películas de dibujos animados se refiere es **Samurai Shodown. The Motion Picture**.

Este video, cortesía de **Fuji TV** y **A.D.Vision**, cuenta la historia de **6 personajes** del **juego** original de **SNK** (Charlotte, Wan Fu, Nakoruru, Galford, Tamtam y Haohmaru) que **resucitan cien años después de su muerte** para tomarse cumplida **venganza**, cómo no, en la persona de Shirou Amakusa.



Lucha y batallas espectaculares se dan cita en un cinta que sigue los pasos de **Street Fighter** o **Fatal Fury,** *animated movies* ambas.

La 'Hudson Caravan', ya en marcha

El espíritu competitivo de Hudson

Mientras en España aprovechamos el verano para irnos de playa y asistir a concursos tipo 'Miss Tanga Microscópico 95', en **Japón** se dedican a cosas más productivas para esto de las videojuegos. **Hudson Soft**, por ejemplo, tiene por costumbre organizar **The Hudson Caravan**, un torneo de ***shoot'em-up*** que recorre el país **en busca** nada más y nada menos que **del jugón número uno**.

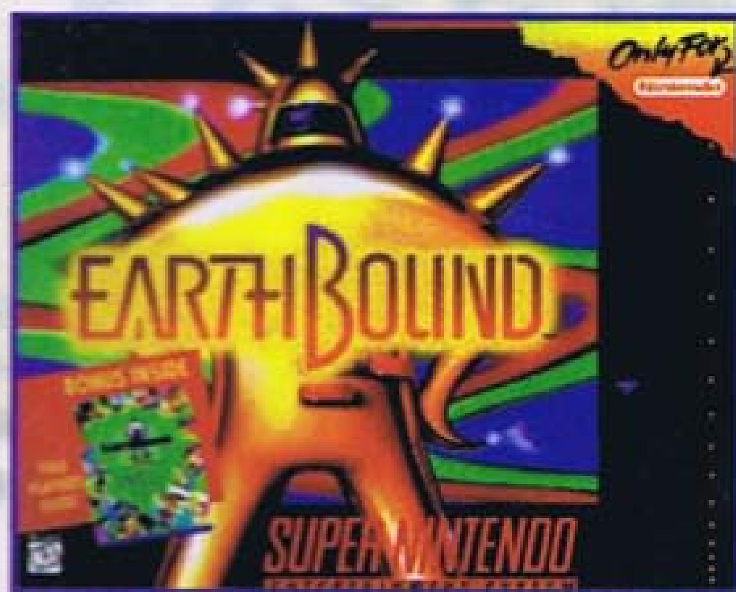
Para tal evento, la compañía nipona suele programar expresamente juegos originales y, ahora, tres de ellos (**'Star Force'**, **'Star Soldier'** y **'Hector '87'**) han sido reunidos en un cartucho de **Super Famicom** que lleva por título: **'Caravan Shooting Collection'**. Así nuestros amigos japoneses podrán entrenar fuerte para tener suficientes posibilidades en la tan esperada competición.

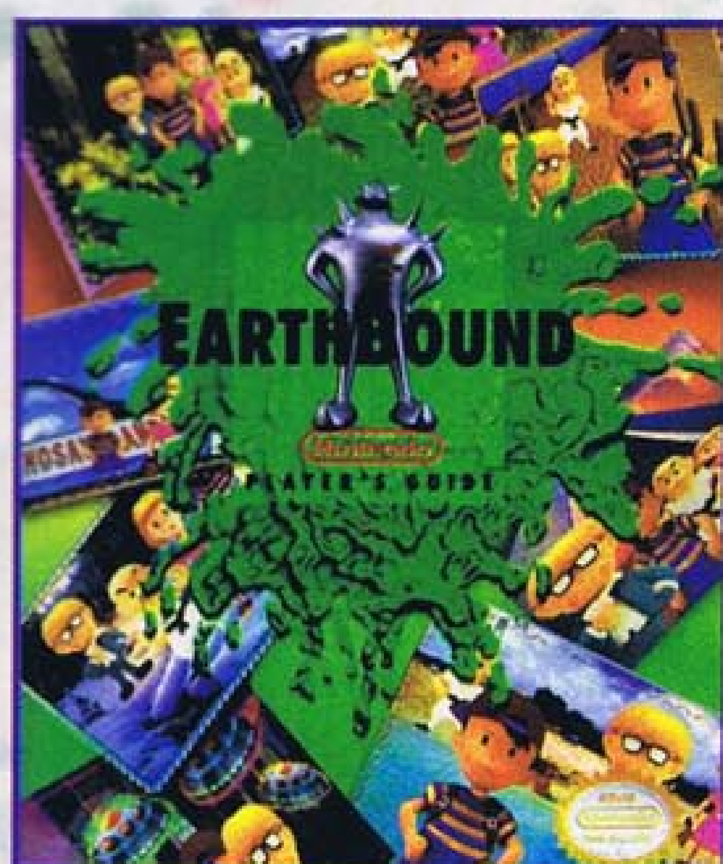




'EarthBound', otro que trae libro

La moda Nintendo: juego + guía





En **España sólo** la conocemos gracias a que **'Illusion of Time'** viene acompañado de una **guía completa del juego**, pero **Nintendo of America** parece dispuesta a que la moda del *dos por el precio de uno* no decaiga. Sin ir más lejos, **los yanquis** que tengan a bien comprarse **'EarthBound'** se llevarán a casa, además del cartucho metido en una enorme caja también del estilo de la de 'Illusion of Time', una ***Player's Guide*** de **128 páginas** que les ayudará a salir de los **apuros en los que se encuentren durante la partida**. Por lo que se ve, hay muchos que no pueden salir solos de **las típicas comeduras de coco que conllevan los juegos de rol**. Una ayudita siempre viene bien.

'Puzzle Bobble': jugable, jugable

La adicción que no cesa

'Puzzle Bobble' o **'Bust-a-Move'**, como prefiráis llamarlo, es la última locura en cuestión de **juegos de puzzle para SNES** que podéis adquirir por tierras anglosajonas. **Ingleses y americanos** disfrutan con la jugabilidad y la adicción que desprenden los cuatro megas del cartucho de **Taito**, que **por estos lares** se ha podido ver en su versión para **Neo Geo CD**. La mecánica es simple, porque se trata de **disparar burbujas** desde un cañón que está en la parte baja de la pantalla, intentando **formar grupos de tres del mismo color**, pero nos aseguran que **no se había conocido un modo dos jugadores tan apasionante desde 'Puyo-Puyo'** o **'Tetris & Dr. Mario'**. Un título, la verdad, que nos encantaría que apareciese en España.





EL CONFIDENCIAL
de Nintendo Acción

Bienvenidos de nuevo al espacio que **se atreve a decir a gritos todo** aquello que otros sólo se atreven a comentar en voz baja. De ahí el caso del juego que salía y no salía al mismo tiempo. Nos referimos a lo que ocurrió en el número pasado con **'Yoshi's Island' o, lo que es lo mismo, 'Super Mario World 2'**. La llegada a ultimísima hora de la noticia de su aparición nos obligó a incluirla en otra parte de la revista...**sin darnos tiempo a retirar de El Confidencial el rumor** que decía justo lo contrario. Reconocemos el error, pero nos consuela que sirviese a una causa justa.

Ahora sí que entramos en materia, y lo hacemos comentando que, al parecer, se está trabajando para que **'Street Racer'** acabe siendo un cartucho **Game Boy**. Lo impactante del caso es que los programadores de **Vivid Image** están tratando de hallar la fórmula mágica que permita **conservar** la divertida opción que en **la versión de Super** ponía a correr a **cuatro jugadores simultáneamente**.

Tras el **éxito** de ventas de **'Illusion of Time'**, **Nintendo España** sopesa la posibilidad de **traducir más juegos de rol**. Los candidatos que se barajan son **'EarthBound'**, **'Chronno Trigger'** y **'Secret of Evermore'**. ¡Vaya bomba!

Uno que está siendo objeto de fuego cruzado de rumores es **'Killer Instinct'**. Tras haber oído que **Cinder** no iba a estar presente en la versión de Super debido a que ocupaba mucha memoria, ahora nos han llegado comentarios justamente en el sentido contrario. ¿A quién creer? Los osados incluso hablan de **Heatshade, un posible personaje secreto**, pero se cubren las espaldas con estas declaraciones provenientes de la propia **Rare**: "Muchos de los personajes secretos comienzan como rumores y mitos en círculos de jugones. Sin embargo, nunca se sabe, algunos pueden terminar convirtiéndose en realidad".

Y ya que estamos con **Rare**, sigamos con la compañía más caliente del momento. **'DKC2' y 'Killer Instinct' no** van a ser los **últimos** juegos que realicen para los **16 bits**. Ellos aseguran que, al menos, **tienen un título más** "en la cocina". Sin embargo, lenguas viperinas elevan ese número hasta **tres**: **un juego de rol protagonizado por Mario**, **un simulador de vuelo y un tercero** sobre el que se guarda el más absoluto de los **secretos**.

Por allí va **Rob Leingang** (**Acclaim**): "Estamos trabajando en un **juego** de **boxeo** para **sistemas de última generación** protagonizado por **George Foreman**". Y nosotros que creíamos que el veterano campeón iba a conformarse con 'Foreman for Real' (16 bits). ¿**Incluirá** también a **Ultra 64** entre esos "sistemas de última generación"?

Nos despedimos por este mes de nuevo en compañía de **Rare**, pero esta vez apuntamos a la **Ultra** y a dos títulos posibles: uno con **Donkey Kong** y otro con las **Battletoads**. Como veis, la rumorología que circula acerca de la nueva máquina de **Nintendo** sigue a pleno rendimiento.

Por Javier **Abad**

Tú llevas a Yoshi, Super Mario World 2 y Mario no tendrá bigote

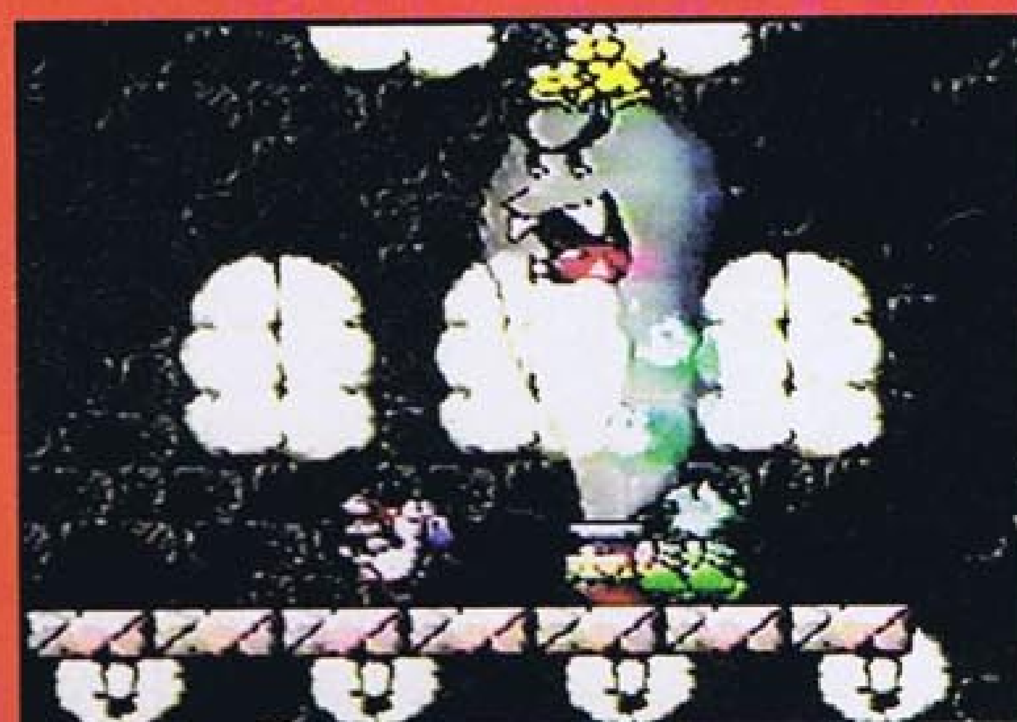
Yoshi´s Island

Compañía: Nintendo

Memoria: 16 megas

Lanzamiento: Noviembre

Lo avanzamos en exclusiva en el número anterior: 'Super Mario World 2' ya está listo para debutar en Super Nintendo. Pero como siempre hay escépticos, lo mejor es publicar algunas imágenes del juego que, en noviembre se dice, os mostrará el lado más tecnológico de la Super.



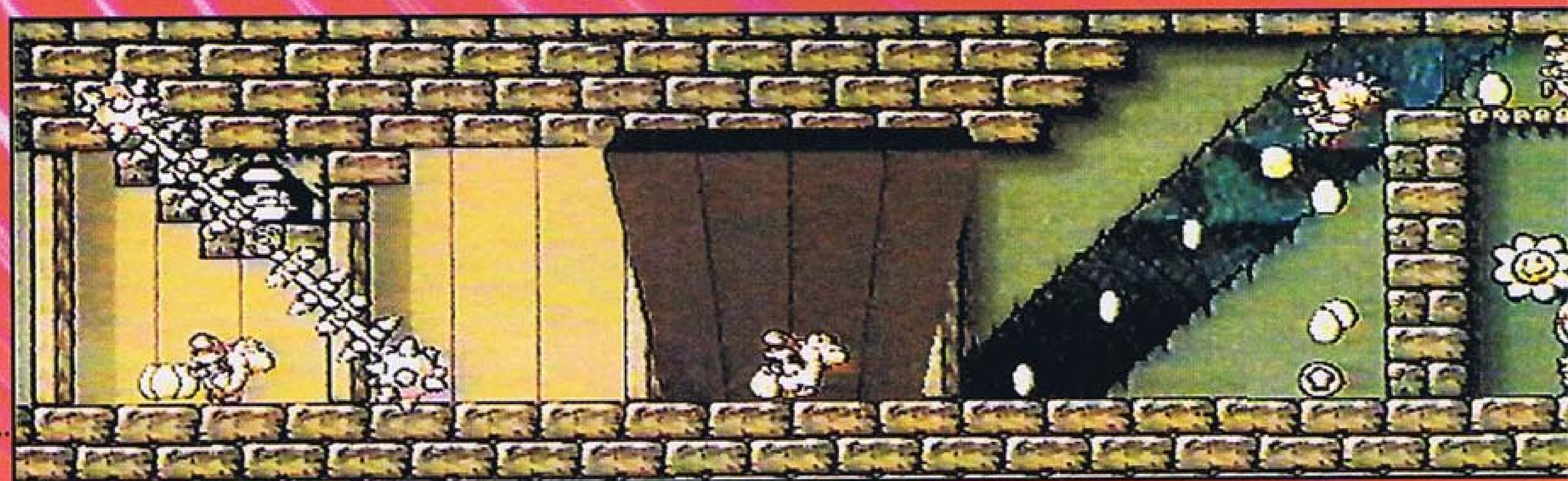


¿Qué hace un FX como tú en un cartucho de Mario?

El proyecto **'Yoshi´s Island'** se inició **al mismo tiempo** que el **FX** daba sus primeros pasos, por eso este juego ha sabido sacar el máximo rendimiento al **chip de Argonaut**. Según **Miyamoto**, el FX trabaja fundamentalmente en la **rotación de gráficos**, al tiempo que asimila **zooms limpios a toda velocidad**. Además, habilita una **tecnología de compresión de datos** que hace que en tan sólo 16 megas se pueda almacenar un volumen de información mucho mayor que en juegos de igual memoria. Fijaos por ejemplo en **el mapa de la isla de Yoshi**. Sí, es más pequeño que el de 'Super Mario World' o el de 'DKC', pero contiene una cantidad de información elevadísima. El tema de los enemigos (serán gigantescos) también está relacionado con el **FX**. Éste desplazará por la pantalla esos sprites mientras la CPU se encarga de otros cálculos.



***Revolución.** El nuevo juego de Mario derrochará humor y facultades técnicas por los cuatro costados.*






Shigeru Miyamoto confiesa que...

'... notaremos muchas diferencias entre 'Yoshi´s Island' y 'Super Mario World''

... 'Yoshi´s Island' será un cartucho de 16 megas, aunque os daréis cuenta de que el volumen actual del juego es mayor que el de otros cartuchos de la misma memoria'

... poseemos una gran historia haciendo buenos videojuegos y tenemos grandes conocimientos para hacer nuestros sueños realidad'






'... fue muy difícil crear esta secuela, por eso asignamos el papel de protagonista a Yoshi, para dar más variedad a la acción'

¡¡Un **'Super Mario World 2'**?! ¡¡Cojo..., digo **alucinante**!! Justo cuando todos pensábamos que el bigotudo preparaba su gran papel en **Ultra 64**, **Nintendo** vuelve a arrojar una de sus bombas. ¿Será simplemente una secuela? Bueno, no exactamente. Los genios de **Nintendo**, uséase **Miyamoto** y su equipo, han planteado **un juego de Mario en el que no se juega con Mario, ni a Mario**. **'Yoshi´s Island'** estará **protagonizado por Yoshi**, el tímido dragoncete que deberá **cuidar de Baby Mario** durante el recorrido que lleva al fontanero, tan pequeño que no tiene ni bigote, junto a sus papás, en la tierra de los champiñones. Además de tener que cruzar toda una isla, se toparán con el malvado Koopa, **Kamek**, que está dispuesto a hacer de todo por **secuestrar al bebé**. Habrá enemigos voraces, aliados monstruosos y todo un desfile de trampas muy difíciles de eludir.

Bien, ¿y de técnica, fases, etc...? Las pantallas que ofrecemos tienen un aire muy original, ¿eh? Todo lo que veis se ha realizado con una nueva técnica llamada ***Morphmation***, una especie de tecnología de generación digital de gráficos que no obstante se apoya en una línea de dibujos a mano alzada que al final queda súper simpática. Es responsable además del millón de **efectos especiales**, de los scrolles y del talante cachondo de los personajes. Un ejemplo: **Yoshi** podrá **transformarse en** unos cuantos **vehículos** cuando la situación lo exija.

El juego tendrá un total de **seis fases con 8 subniveles** por barba y contendrá muchos más secretos que el resto de juegos de **Nintendo**. **Miyamoto** ha *parido* hasta **130 tipos de enemigos**, pila para salvar partidas, humor a mansalva, un sonido impactante,etc... Por cierto, llevaba 4 años programado. ¿Será posible?



Yoshi será el rey. *Esta vez será Yoshi el protagonista de la aventura. El dragón se encargará de cuidar de Mario en su viaje a la tierra de los champiñones.*



Morphmation. *Nintendo ha empleado una nueva técnica para generar los gráficos. El 'Morphmation' será el responsable de la apariencia de dibujos hechos a mano de los sprites.*



Anticipación

Doom



Compañía: Sculptures Software/Ocean

Lanzamiento: Octubre/Noviembre

Memoria: 16 megas

La mejor versión del clásico jamás realizada





Ocean distribuirá en Europa el que es uno de los cartuchos más esperados por la masa Nintendo y del que, de momento, todo son elogios.

El equipo de Id Software, responsable de la versión original de **'Doom'** para ordenadores PC, está impresionado con el trabajo realizado por **Sculptured software** a la hora de trasladar el clásico a la **Super Nintendo**. En **Ocean**, que llevará su distribución europea, están convencidos de que el cartucho será un éxito de ventas sin precedentes.

Razón parece no faltarles. A juzgar por lo visto en la pasada feria de Los Ángeles, la filosofía ha sido entendida y transmitida a la perfección. Sculptured ha empleado la genuina tecnología **FX2** (es un chip que va implantado en el cartucho y que permite mover polígonos con una gran facilidad y rapidez). Quizá sea ése el truco, quizá también que no se ha perdido nada de la **estructura original**.

Ya sabéis que 'Doom' es la explosión de la perspectiva frontal, de la primera persona, que es violento, agresivo y que nunca da una segunda oportunidad. 'Doom', Ocean y Sculptured Software pronto presumirán de **potencia gráfica, velocidad de proceso, efectos de sonido estruendosos** y de toda la calidad de un juego que lleva engendradas decenas de secuelas. Será en **octubre**, más o menos, cuando lo veamos.



Actual y pendenciero.
DOOM sigue vivo. Tan vivo, que la pelea por hacerse con los derechos para la ditribución de la versión de Super Nintendo ha escocido a más de uno.





La Máscara

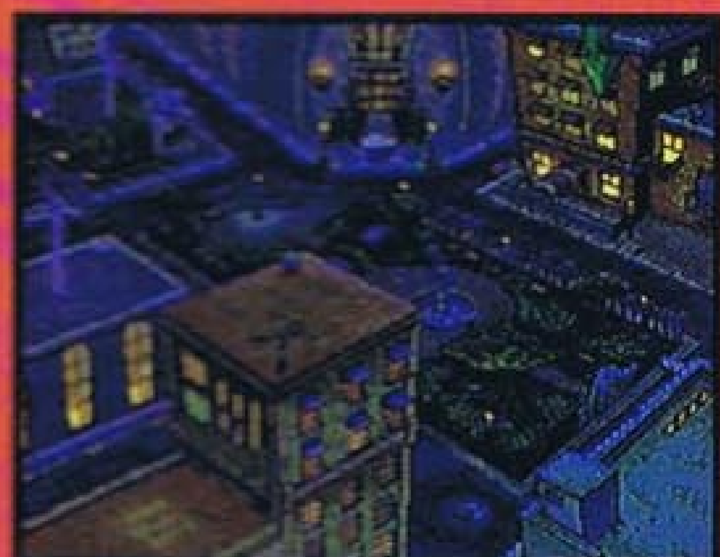
Ponle una sonrisa a tu Super

THQ ha llevado a Super Nintendo las irrisorias situaciones de una Máscara que arrasó en los cines. En 'The Mask', nos daremos de bruces 'computerizadas' con la misma filosofía de vida y ritmo que marcaba Jim Carrey.

Compañía: THQ

Memoria: 16 megas

Lanzamiento: Septiembre



De cine. *La versión SNES de La Máscara conserva todo el 'feeling' cinematográfico del filme de New Line Cinema.*









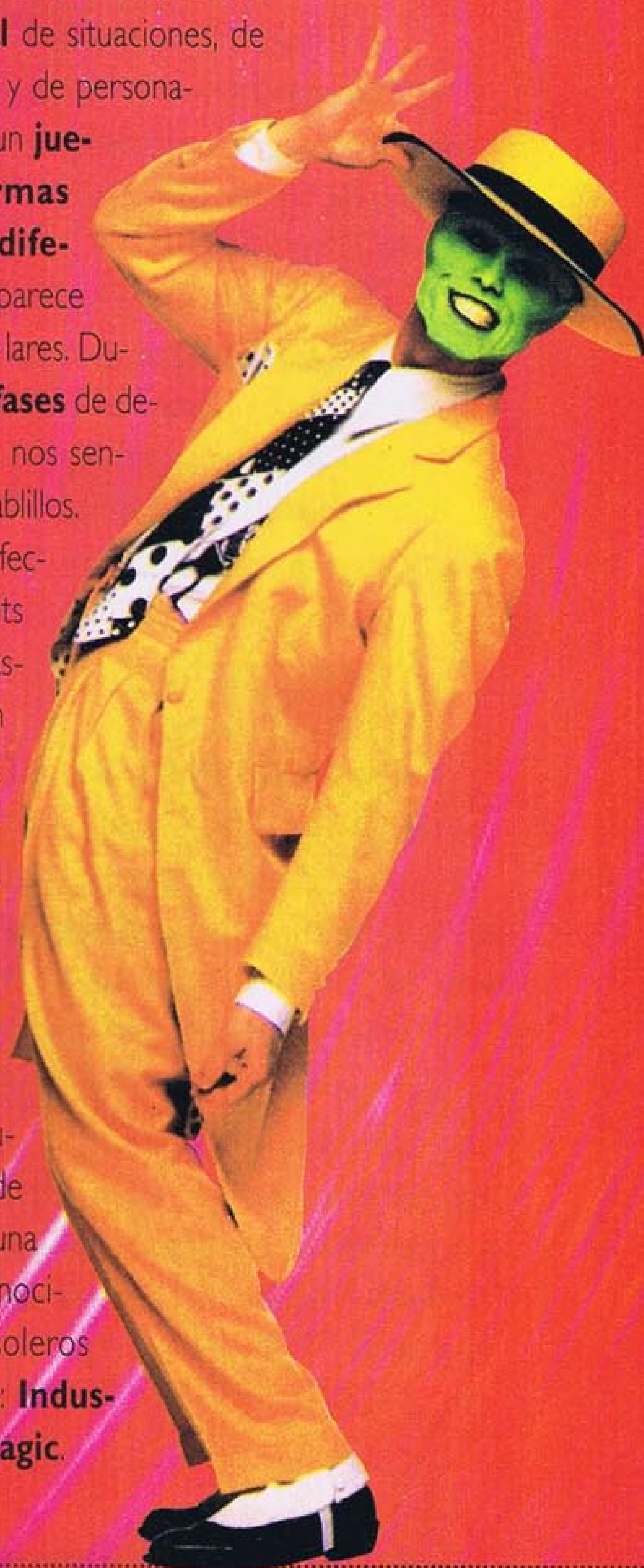










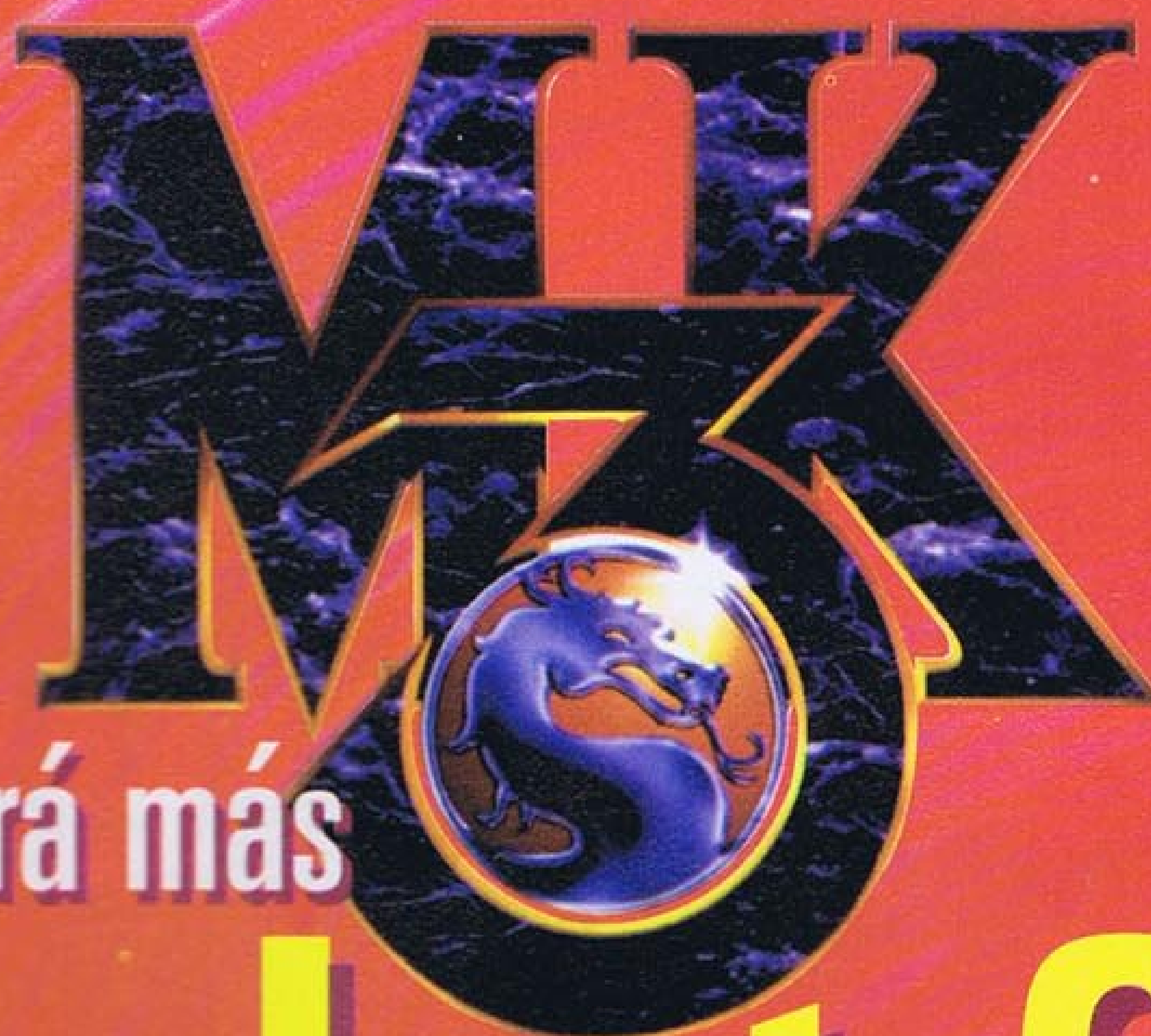


Aunque hace casi un año que la productora **New Line** (la misma de Mortal Kombat, el *filme*) estrenó **La Máscara** en los cines europeos, aún no ha pasado la fiebre loca de un personaje que se movía entre el cómic y la realidad. Será por eso que **THQ** tiene claro que puede lanzar **'La Máscara'**, el videojuego, con total tranquilidad, sabiendo que la versión en video del asunto está a punto de ser estrenada.

Con todo, ni la popularidad del personaje ni la próxima edición en video del filme pueden ocultar la diversión y simpatía con las que THQ, a través del grupo de programación **Black Pearl**, ha diseñado el juego. **'La Máscara' será una locura total** de situaciones, de caras, de posturas y de personajes enrolados en un **juego de plataformas** de línea **muy diferente** a la que parece primar por estos lares. Durante sus **siete fases** de desajuste cerebral, nos sentiremos como diablillos.

¿La clave? La perfecta traducción a bits del espíritu La Máscara que vimos en el cine, debido a a la estrecha **colaboración entre THQ y el equipo que realizó** la *peli*, el **guión del juego** estará basado en el del film, y a que muchos de sus golpes de efecto se deben a una empresa súper conocida por los consoleros más tecnológicos: **Industrial Light & Magic**.

Esta vez Mortal Kombat 3 te dolerá más



Compañía: Williams/Acclaim

Memoria: N/D

Lanzamiento: Noviembre

¿Quién dijo que Acclaim se iba a quedar sin su 'Mortal Kombat' de costumbre por estas fechas? Pues estaba equivocado, porque será precisamente la compañía americana la que se encargue de poner a la venta 'MK3', la entrega ¿definitiva? del más violento de los juegos de lucha.

Será en **octubre**, al menos **en EE.UU.** (nosotros, un pelín más tarde), cuando **'MK3'** aterrice en **Super Nintendo** de la mano de **Acclaim-Williams**. Presentará **8 nuevos caracteres, una línea argumental original y una técnica de lucha de nuevo cuño** que sorprenderán. Además de los gráficos increíbles, todo digitalizado, y de los ríos de sangre según la tradición, en este **'Mortal Kombat'** os encontraréis con nuevas cargas de **personajes ocultos**, el doble de **objetos escondidos** y el empleo de un **50% más de memoria gráfica** que en las anteriores entregas. Este dato no sólo supone que vamos a disfrutar de más secuencias animadas o que pelearemos más rápido y mejor, sino que además nos veremos las caras con **movimientos especiales diferentes**, con *animalities* y con otras habilidades que Williams ha ocultado convenientemente en el juego mediante una técnica llamada **Códigos Encriptados**. La cosa irá de combinar 10 símbolos diferentes para conseguir hasta 6 nuevos movimientos que incorporar a los poderes de todos nuestros valientes luchadores.

Los combates tendrán lugar a partir de una nueva técnica de **escenarios en movimiento**: cambiar de decorado cada vez que asestemos un golpe explosivo a nuestro rival. Hacia abajo o hacia arriba, hasta visitar 11 escenarios de gráficos renderizados.



Al completo. *No faltará ni uno sólo de los personajes, ni de los golpes de MK3 a la cita con los 16 bits.*







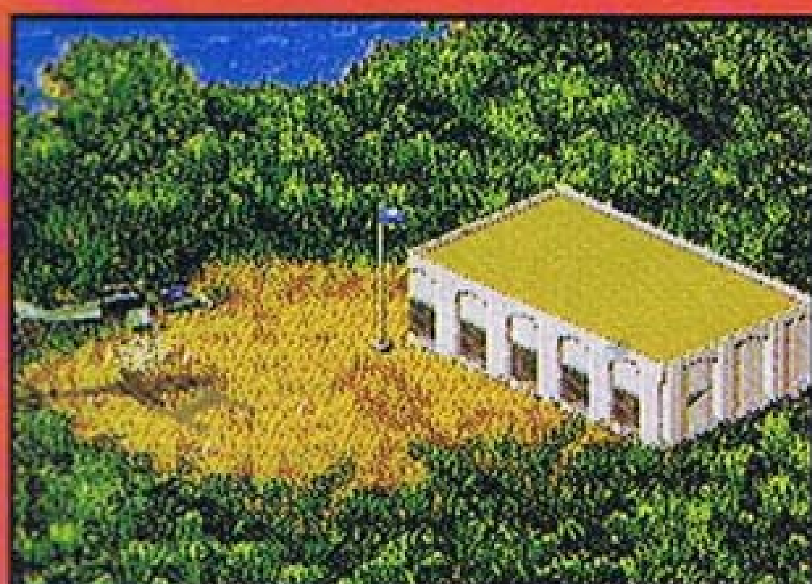
La tercera, Urban Strike en el frente de guerra

Compañía: THQ

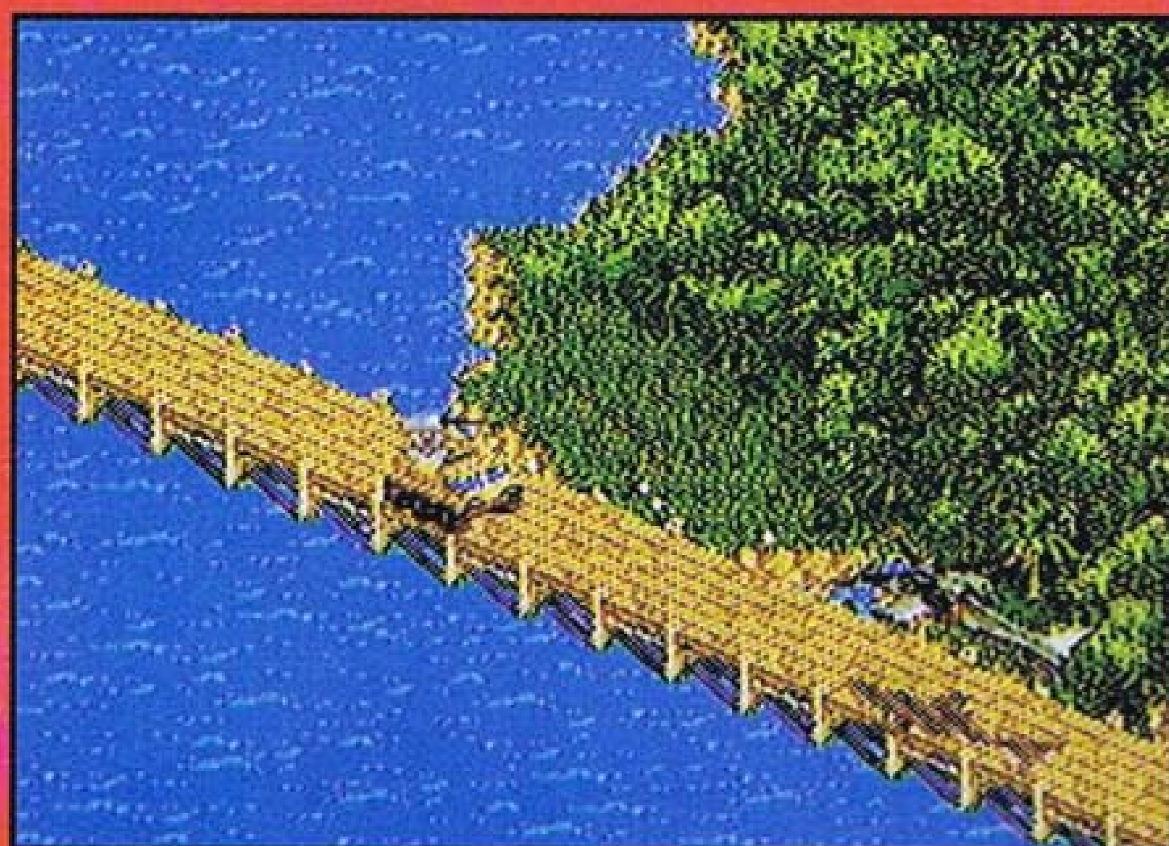
Memoria: 16 megas

Lanzamiento: Septiembre



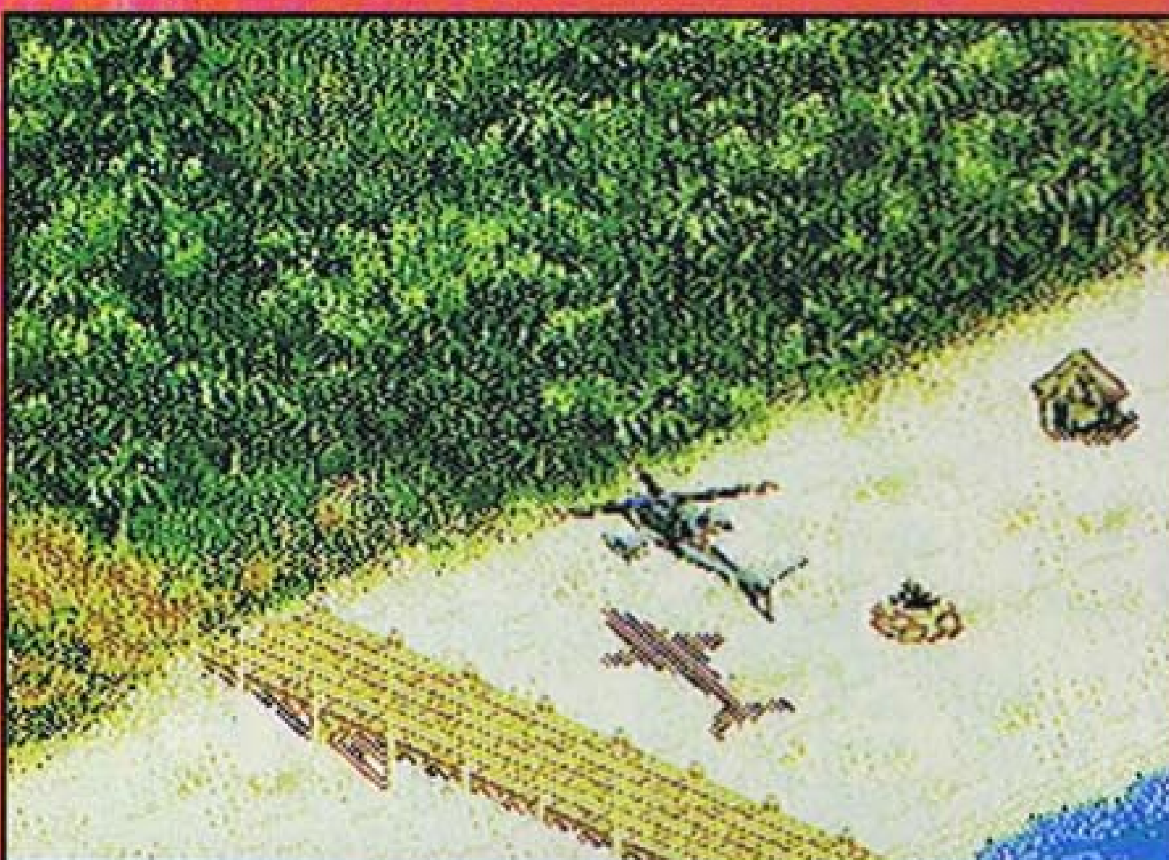


Nuevo argumento. *La trama de Urban Strike será esta vez mucho más compleja.*



Más peligroso. *En Urban Strike ha aumentado el nivel de dificultad de las misiones, así como el número de objetivos en cada una.*

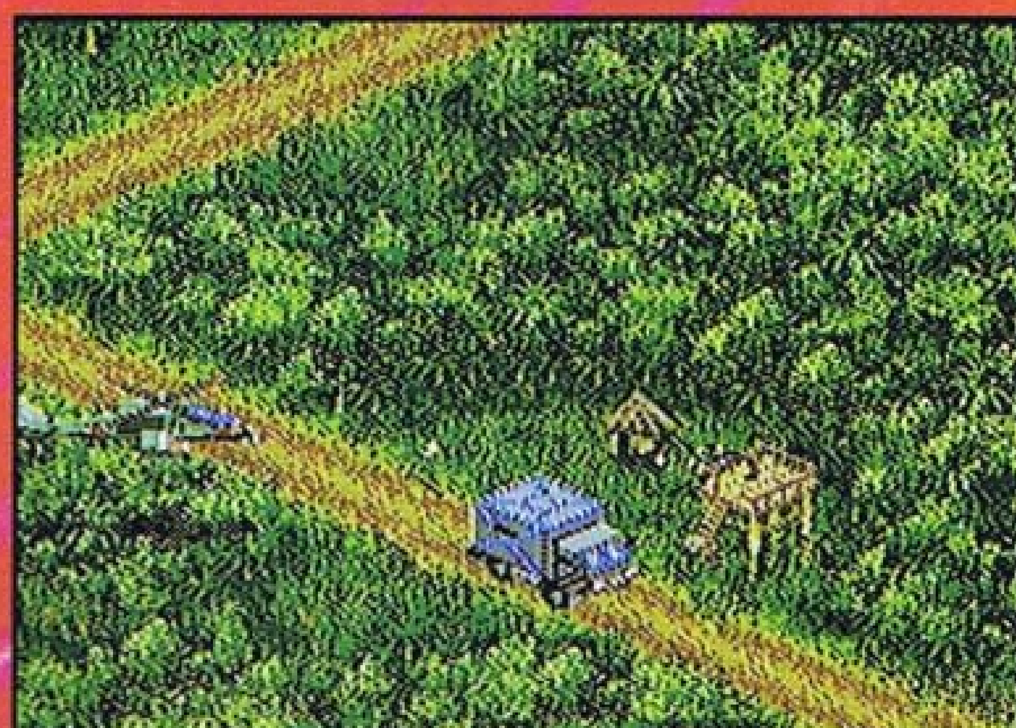




De ciudad en ciudad. *La acción comenzará en Miami, en plena costa americana, para trasladarnos luego a la ciudad de Nueva York.*







Hasta ahora, THQ había convertido títulos de Electronic Arts a Game Boy. Con 'Urban Strike', la compañía americana ha dado el gran salto: versionará uno de los 'emblemáticos' a Super Nintendo.

La **tercera** entrega de la trilogía **'Strike'**, la popular saga de juegos de guerra, aparecerá en **Super Nintendo** a poco que termine el mes de **septiembre**. Esta vez **no** será **Electronic Arts**, propietaria de los derechos del juego, **ni** siquiera **Ocean** (a la que se le vendió la última licencia) las compañías que se encargarán de su lanzamiento. **Será THQ**, una empresa más ligada a la portátil, que de esta manera tratará de confirmar las **aspiraciones en 16 bits** que la programación de 'SeaQuest' sacó por vez primera a la luz... *jugable*.

'Urban Strike' seguirá jugando a la guerra a los mandos de un helicóptero. Deberéis cumplir una serie de misiones sobre un total de **10 fases** en las que **nuevas localizaciones** y un **mayor empuje de la estrategia sobre la acción** os demostrarán que la aventura ha evolucionado. Hablando de evolución cabe destacar dos puntos. Uno, el **aspecto gráfico**, tan cuidado y bien hecho que **superará** incluso a lo visto en la versión **Mega Drive**. Y dos, una nueva modalidad de juego Strike, con piloto que se baja del helicóptero y se adentra en almacenes donde hay que poner bombas o realizar otro tipo de acciones. Pero esto no es todo, hay más.

Street FIGHTER II



Existe un estilo de vida en el que la lucha es el único arma que sirve para demostrar quién es el mejor de entre los maestros en artes marciales. Si tú perteneces a esa estirpe, Street Fighter es tu juego. Y si posees una Game Boy, estás de enhorabuena, porque la portátil se prepara para recibir al mayor mito del videojuego.

Y Ryu quiso que su leyenda se 'llevara' en la portátil

Hasta ahora, la pequeña de Nintendo había tenido el honor de recibir títulos tan excelsos como los sucesivos Mario Land, las dos partes de Kirby o las otras dos correspondientes de Mortal Kombat, pero en el ambiente del mundillo consolero flotaba un nombre mítico: Street Fighter, el juego de lucha que ha marcado (y aún sigue haciéndolo) toda una época.

Las últimas noticias llegadas de Capcom hablaban de nuevas versiones del clásico basadas en la película (Street Fighter The Movie) o reediciones mejoradas en todos los sentidos (Street Fighter Alpha), pero apuntaban a los nuevos formatos como el soporte elegido para su aparición. Sin embargo, ahora sabemos que Capcom y Nintendo no se habían olvidado de los usuarios de las consolas "menores".

Gracias a ello, en la última feria de Los Angeles saltó la noticia: **una versión de Street Fighter II para Game Boy** estaba ya preparada y golpearía con fuerza al final de verano. Una vez más, la Gran N había llevado en el más absoluto de los secretos uno de sus proyectos, y una vez más había conseguido sorprendernos a todos.

Como habréis deducido por el título, el juego que jugaréis en la portátil será una **"traducción" del Street Fighter II original**, el primero que conoció la Super. Sin embargo, la nómina clásica de **once personajes** (incluidos los tres jefes finales) **quedará limitada a nueve**: Ken, Ryu, Chun Li, Blanka, Guile, Zangief, Balrog y Sagat como luchadores elegibles, más M.Bison como enemigo final. Se caerán Dhalsim y Vega de esa plantilla oficial, pero en los **4 megas que tendrá el cartucho no queda espacio** para albergarlos a todos.

LA FICHA

• Capcom/Nintendo •
• (Super) Game Boy •
• Lucha •
• 4 Megas •
• Septiembre •

Eso sí, **su contenido no os va a defraudar en absoluto**, pues todo lo que desfile por la pantalla tendrá una **calidad gráfica a la altura del título que nos ocupa**.

¿Sprites? Nítidos, claros, de estimable tamaño y perfectamente reconocibles.

¿Escenarios? Los de toda la vida, pertenecientes al país de origen de cada personaje. Además, en los marcos que aparezcan cuando juguéis con el Super Game Boy estará también representado el escenario en el que os encontréis de una forma muy parecida a como aparecía en la versión de 16 bits.

Pero lo que ha hecho famoso a Street Fighter en todo el mundo han sido sus combates, excelentemente representados por esa bola de energía de Ryu tantas veces copiada después en mil y un juegos de lucha más. Los lanzamientos, **magias y golpes especiales no faltarán en esta versión** de Game Boy, que tratará de conservar, en la medida de sus posibilidades, toda la fuerza y carisma presente en los peculiares

Toda la magia, todos los golpes

Los luchadores de Street Fighter II no van a dejar a un lado sus **conocimientos en artes marciales tras su paso a GB**. *Los golpes que les hicieron famosos, las* **magias que les hicieron casi invencibles** *tras su aparición en Super Nintendo,* **estarán presentes en esta versión** *para que todo aquél que posea una Game Boy pueda disfrutar de la misma parafernalia que convirtió a estos 'tíos' en leyenda.*





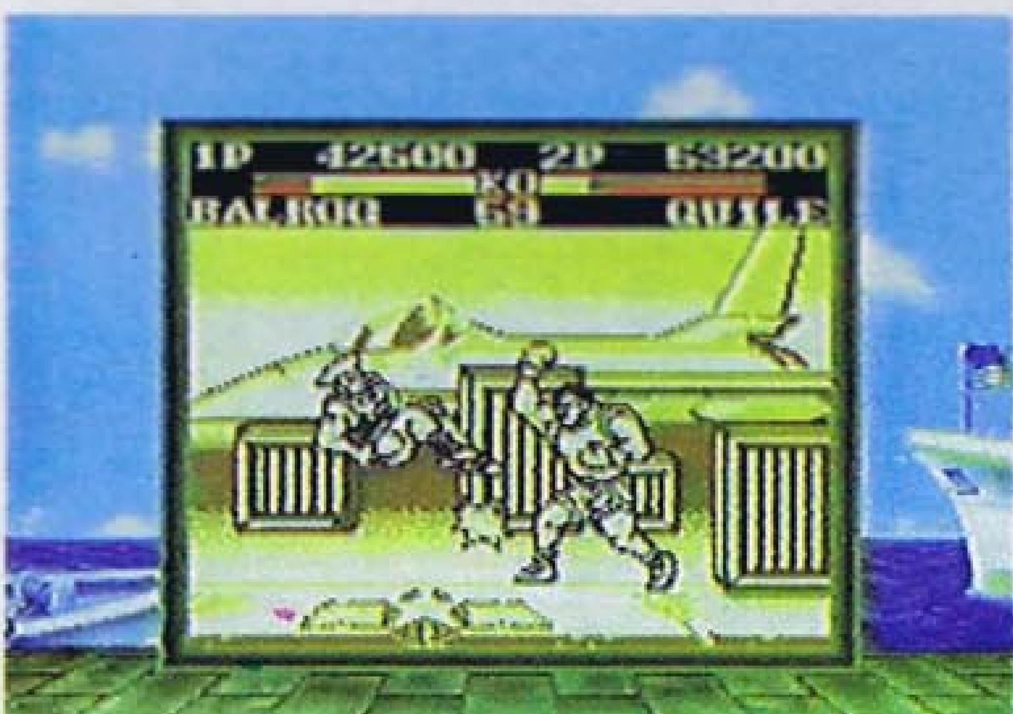
Super Nintendo

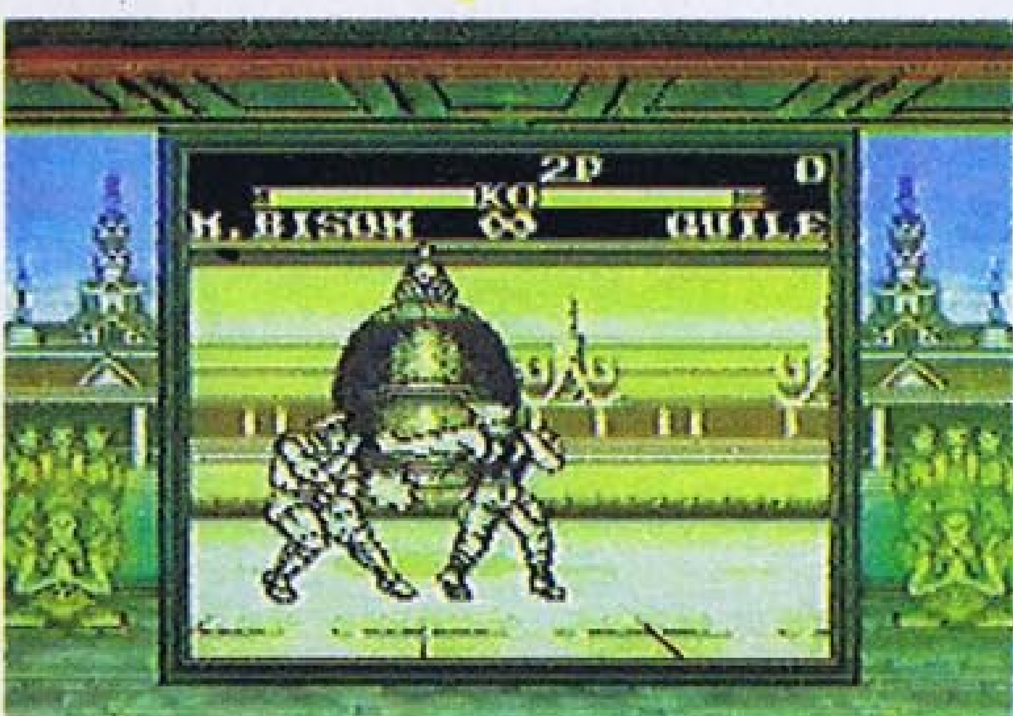




Super Nintendo








Balrog


M. Bison


Ken

movimientos de cada personaje.

En cuanto a los **modos de juego**, Nintendo y Capcom se han permitido el lujo de introducir una novedad: **un exigente 'modo survival'** que se añadirá al imprescindible modo historia y a un **modo versus que permitirá la entrada en acción de un segundo jugador**.

Si todavía faltaba algo para que fueseis conscientes de la importancia de esta novedad, quizá los **3 millones de dólares que Nintendo tiene previsto gastarse en tareas de publicidad y marketing** os hagan tener una idea más aproximada de lo que este Street Fighter II para Game Boy va a significar.

En cualquier caso, **cuando el cartucho salga a la venta a lo largo del mes de Septiembre**, todo lo que os podamos decir ahora quedará simplemente en el olvido. Habrá sido borrado por la fuerza del mito más grande del videojuego: Street Fighter II. El único.



Guile pelea en casa. *Los escenarios serán los clásicos que todos conocéis. Seguro que éste de Guile os suena a todos.*







Historia de un éxito: la saga SF II

Son pocos los videojuegos que han originado un **verdadero fenómeno social** *como el protagonizado por Street Fighter. Para buscar su origen, tenemos que remontarnos a* **1986, cuando Ryu y Ken**, *los dos protagonistas de una* **recreativa no demasiado conocida llamada Street Fighter**, *ejercitaban sus puños hasta* **enfrentarse a un tal Sagat al final del juego**.

Habría que esperar cuatro años para presenciar, en 1990, el **estreno en los 8 bits de Nintendo de un juego llamado Street Fighter 2000,** *con Ken como representante más conocido. Sin embargo, el éxito a nivel mundial no se hizo esperar mucho más. Al año siguiente se lanza el* **arcade Street Fighter II**, *que apenas tardaría unos meses en tener la correspondiente versión para Super. A partir de ese momento, la bola de nieve de Street Fighter no hizo más que aumentar en tamaño. En* **Abril del 92 aparece la recreativa Street Fighter II Champion Edition**, *que se vería convertida un año más tarde a los 16 bits de Nintendo. Esta vez,* **el nombre elegido para el juego fue Street Fighter II Turbo**.

Por supuesto, 1994 también tuvo su nueva versión. Esta vez era **Super Street Fighter II**, *cuyo subtítulo, The New Challengers, hacía referencia a la aparición de* **4 nuevos personajes: Fei Long, Cammy, Dee Jay y T.Hawk**. *Como ya sabréis, SSFII apareció también en la Super, siendo hasta ahora la última entrega del juego... hasta la llegada de este esperadísimo Street Fighter II de Game Boy.*



SF II Turbo Super Nintendo



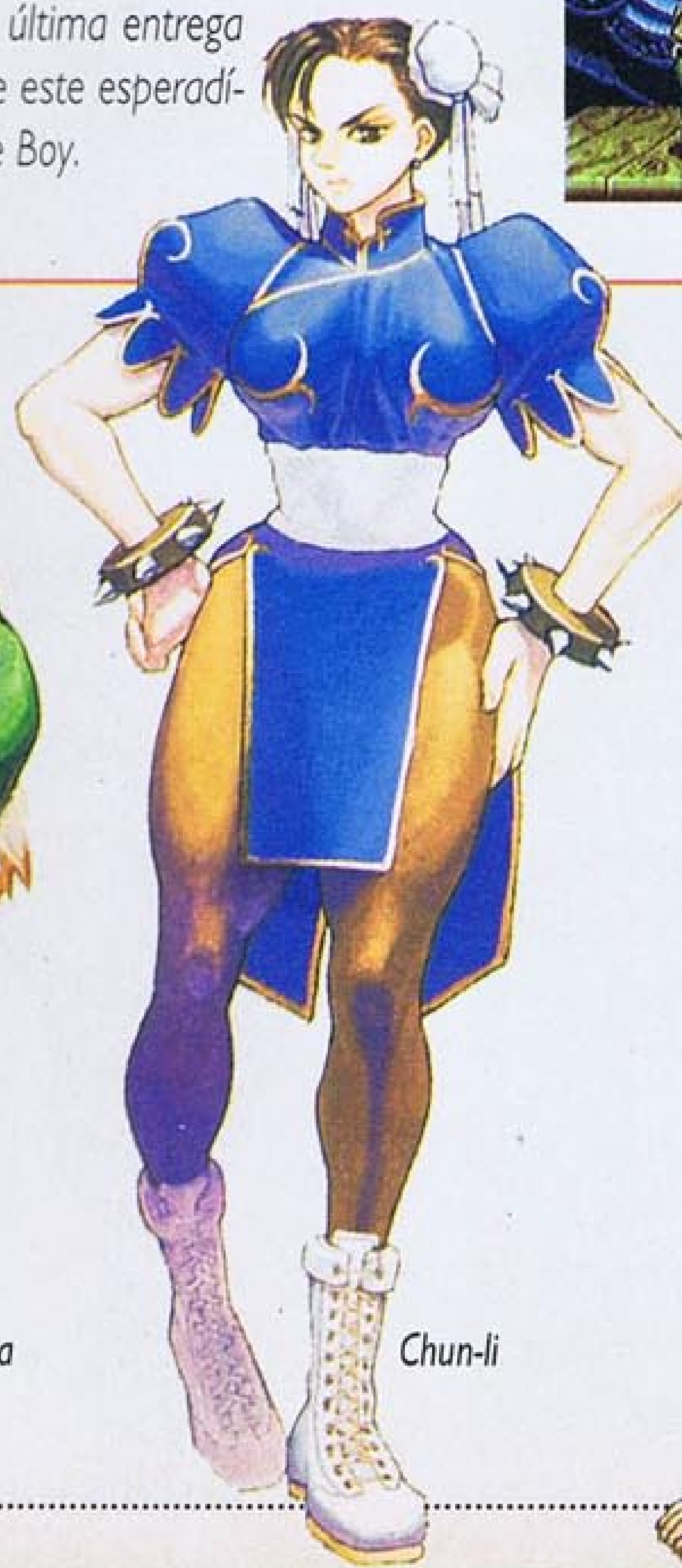
SSF II Super Nintendo



Central eléctrica Blanka. *Los golpes especiales del original Street Fighter II asombraron al mundo entero. Ahora, la portátil se prepara para recibir palizas como la que le está dando BlanKa a Sagat en la imagen.*



Blanka



Chun-li

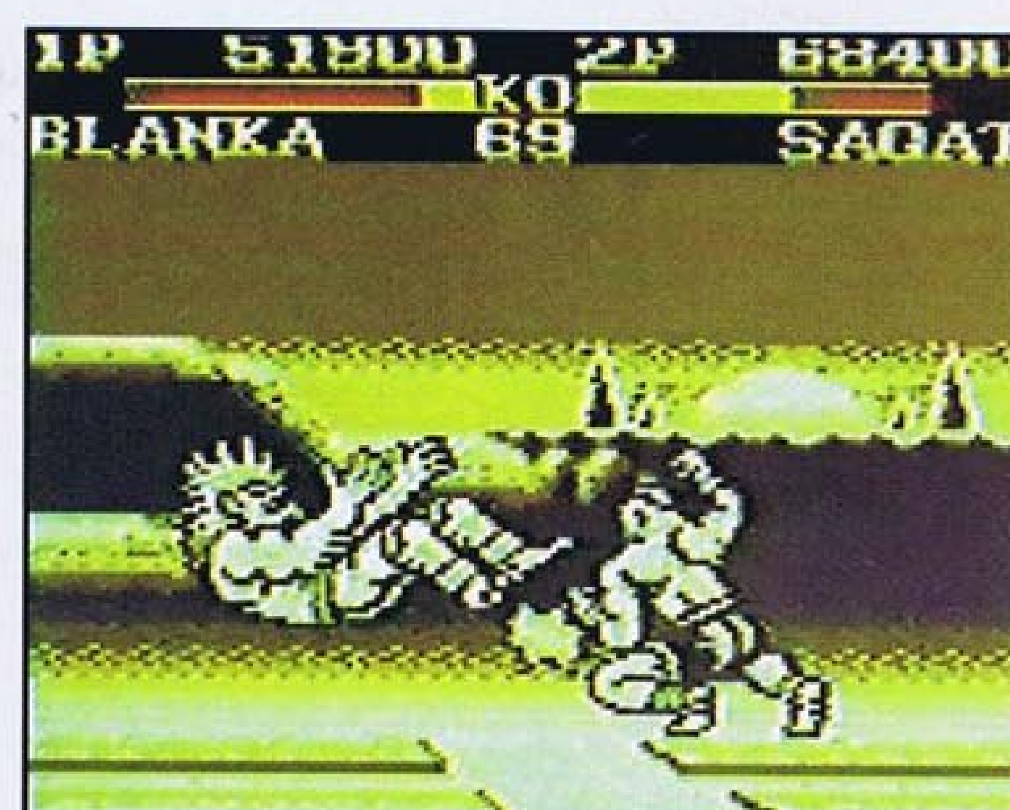


Sagat

Nueve luchadores y un nuevo modo de juego pondrán a prueba los cuatro megas de un cartucho que viene a llenar un gran hueco en la Game Boy. La portátil por fin podrá presumir de tener «su» 'Street Fighter'.



Y ahora sin marco. *Este será el fenomenal aspecto que presentará la acción en GB, sin adaptador de por medio.*



¡Elige a Sagat! *Entre los cambios del plantel de luchadores se contará la posibilidad de controlar al ex-jefe Sagat.*



Contra el jefe. *Bison seguirá conservando su papel de gran jefe en la versión portátil de SF II.*





Historia de un éxito: El fenómeno se extiende

El éxito de Street Fighter ha rebasado el campo de los videojuegos para instalarse en otros menos jugables: la **literatura, el manga o el cine**. *Ya en el año 92 aparecieron en Japón un* **CD musical llamado Chun-Li No Dentetsu** *y un* **libro titulado Street Fighter II: The Complete File**, *que narraba las aventuras de los personajes del juego. El salto al manga se produjo un año después gracias al trabajo de* **Masaomi Kanzaki**, *quien dibujó una* **historia clásica protagonizada por los ocho principales personajes** *de Street Fighter (Ryu, Ken, Chun-Li, Vega, Guile, Honda, Sagat y Bison), cuya versión americana ha sido editada en España por* **Glénat**. *Sin embargo, ésta no es la única adaptación al manga existente:* **Takayuki Sakai hizo otra titulada The Movie**, **Takashi Hashiguchi** *llevó a cabo unas tiras humorísticas llamadas Gag Gaiden, Bandai publicó un Street Fighter II Comic de autoría múltiple y, finalmente, Malibu lanzó un producto enteramente americano dibujado por Don Hillsman.*

Por lo que respecta al cine, podemos hablar primero de **Street Fighter II: The Animated Movie**, *una película de dibujos animados dirigida por Gisaburo Sugii con diseño de personajes de Shuko Murase que incorpora ya a los 4 nuevos luchadores de SSF II. Luego llegó,* **Street Fighter: The Movie**, *la película de Steven de Souza protagonizada por Jean Claude Van Damme y Raul Julia que se estrenó en España hace unos meses.*





ESTOS SON LOS RIVALES DE STREET FIGHTER II

• **NOMBRE:** *World Heroes 2 JET.*

• **COMPAÑÍA:** *TAKARA.*

• **ORIGEN:** *Una de las clásicas sagas de lucha de SNK para Neo Geo. Como casi siempre, el juego ha sido convertido por Takara a las consolas Nintendo.*

• **FECHA DE LANZAMIENTO:** *Ya disponible.*

• **OTROS COMENTARIOS:** *Programado para Super Game Boy. Dieciséis luchadores. Tiene un modo versus en el que pueden participar dos jugadores de forma simultánea, bien en la Super o bien en dos portátiles a través del Game Link.*

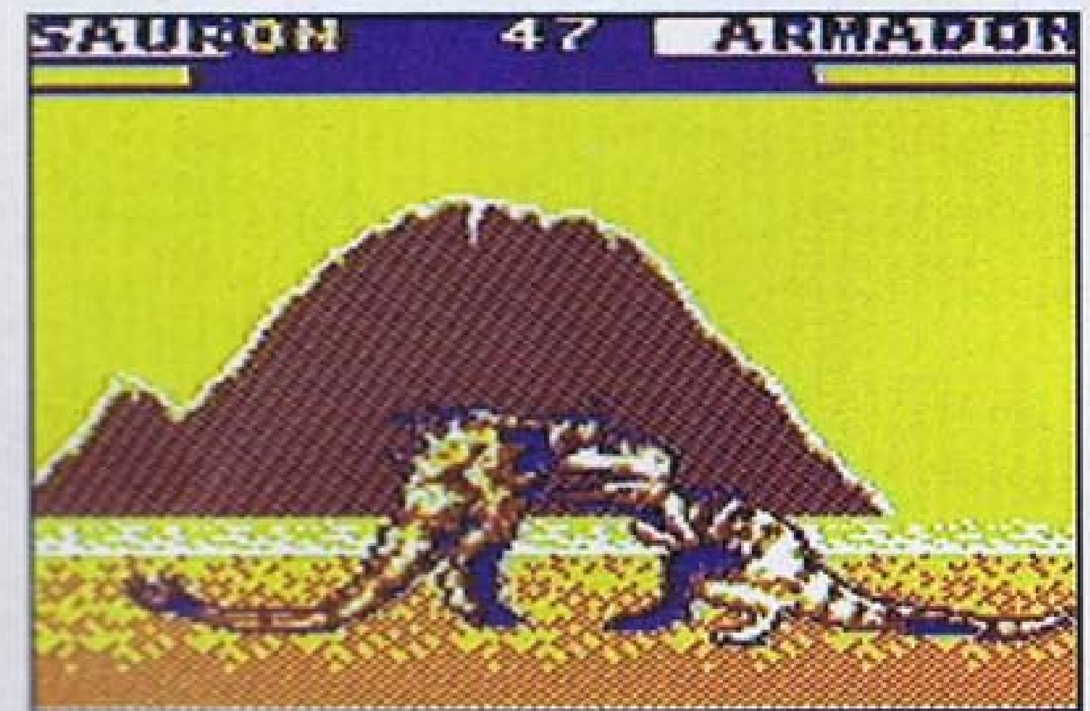
• **NUESTRO JUICIO:** *Fue el primero de la nueva hornada de juegos de lucha y ha puesto el listón muy alto para los que vengan detrás. Quizá no acumule tanta fama como los demás 'rivales', pero no por eso deja de ser un gran juego.*











• **NOMBRE:** *Primal Rage*

• **COMPAÑÍA:** *TIME WARNER INTERACTIVE.*

• **ORIGEN:** *El mito de Primal Rage se fraguó en los salones recreativos. De allí, el juego va a dar el salto a multitud de formatos domésticos entre los que se encontrarán, por supuesto, Super Nintendo y Game Boy.*

• **FECHA DE LANZAMIENTO:** *Versiones para Nintendo a la venta en Septiembre.*

• **OTROS COMENTARIOS:** *La versión pequeña de Primal Rage tendrá sólo seis personajes (faltará Vertigo del original), pero en lo demás será bastante fiel a la esencia del juego. No ha sido programada para el imprescindible Super Game Boy.*

• **NUESTRO JUICIO:** *A falta del comentario definitivo, Primal Rage cuenta con sus dinosaurios como principal valor de mercado. Éso, y el empleo de la técnica "stop-motion" en su programación, le configuran como un serio rival para Street Fighter II.*





• **NOMBRE:** *Killer Instinct.*

• **COMPAÑÍA:** *NINTENDO / RARE.*

• **ORIGEN:** *Pese a que va a aparecer antes en otros soportes, muchos consideran a Killer Instinct como el primer juego de Ultra 64. La recreativa sería, en este sentido, una especie de ensayo para lo que venga después.*

• **FECHA DE LANZAMIENTO:** *Versión Game Boy a la venta en diciembre.*

• **OTROS COMENTARIOS:** *La conversión de Killer Instinct fue la gran sorpresa de Nintendo en la pasada feria de Los Angeles. El juego de Game Boy no estará especialmente programado para Super Game Boy, pero conservará todos los personajes y acción del arcade.*

• **NUESTRO JUICIO:** *Tiene a su favor un título rompedor y la técnica ACM, que ya se empleó en la portátil con Donkey Kong Land. En su contra sólo vemos el tiempo, pues los otros juegos se le van a adelantar en la parrilla de salida.*



Alta tecnología, justo precio por toda la eternidad

Tras dos meses de éxito cinematográfico continuado, Batman estrenará su ilusionada eternidad en Super Nintendo. La licencia del siglo combinará la experiencia de Acclaim en el control de la técnica de captura de imágenes y el toque maestro que pone Probe a todo lo que tenga que moverse, y moverse bien. Si el influjo del film de la Warner no basta para recrearse en 'Batman Forever', aunque maree con tanta cifra millonaria, concentrad los sentidos en todo lo que vais a ver y leer a continuación. Quizá cambiéis de opinión.

BATMAN FOREVER

'**Batman Forever'** será en primer lugar un juego de **lucha**. Y luego un **arcade**, un juego de **plataformas** o un cartucho **para estrategas**. Pero primero, y para no faltar a la verdad, un juego de lucha que **Acclaim** y una excelente película bajo sus faldas han maquillado hasta hacer de él todo eso que habéis leído antes. ¿Que la película va de lucha? La película es de acción, simplemente. Pero **Probe** no se ha limitado al término para convertir la situación.

Más bien le ha salido el ramalazo 'Mortal Kombat' y, visto lo inusualmente grande y perfecto de los caracteres por manejar, se ha decidido a completar la escenita con **movimientos especiales, farragosas combinaciones de teclas y lucha a borbotones** sobre lo que en un principio no pasaría de *beat 'em up* de carga aligerada, nada purista en una palabra.

En eso, en los golpes y en las argucias y habilidades a la hora de combinar teclas, se basará nuestro **'Batman Forever'** para la **Super**. Y ojo, que la expresión es "basará" y no "reducirá", por cuanto además de dar puñetazos y patadas, el juego propondrá otras movidas.

'Batman Forever' recorrerá **8 niveles de *stages* independientes**, hasta completar la cifra de **60** digamos **escenarios**. A **uno** o **dos**

jugadores, en partida de cooperación o competición pura, **Batman y/o Robin** visitarán el manicomio de Arkham, el banco de Gotham, el circo, un almacén, el hotel Ritz de Gotham, una estación de metro abandonada, la mansión de Batman y hasta una isla que lleva el apodo de el Garfio. Los **subniveles** han sido concebidos según un extraño esquema de brevedad, precisión que **entrecorta la partida** y a veces hasta desorienta por aquello de que en ocasiones no tendrás ni idea de lo que hay que hacer.

Los **objetivos** empezarán por **maníacos** con nombre propio y barra de energía y terminarán en **payasos**, **ladrones** y peces algo más gordos. Será en todo ese mogollón donde nuestro héroe tenga que poner a punto sus delicados movimientos, y entonces veréis y comprobaréis por vuestros propios ojos que todo lo que





LA FICHA

• Acclaim (Probe) •
• Super Nintendo •
• Arcade-Plataformas •
• 24 Megas •
• Septiembre-Octubre •

Llega el momento de jugar más duro... con armas

Para **usar** *el arsenal de* **armas** *de* **Batman y Robin** *deberás* **practicar antes con... 'Mortal Kombat.'** *Sí, sí. En Probe han decidido restringir el acceso al armamento y para ello nada mejor que ocultar* **cada acción bajo farragosas combinaciones de teclas**. *No se salvarán ni las* **tres armas estándar** *que portará* **cada héroe**, *ni los* **dos opcionales** *que transportan la cartuchera.*

Eso, si no nos equivocamos, hace un total de cinco armas por jugador y partida. Pero no serán las únicas disponibles en **'Batman Forever'**. **Al principio** *del juego y de cada fase, podréis* **seleccionar dos armas**, *digamos especiales, de* **entre** *una lista de* **diez** *de estos 'weapons'.* **Luego**, *a lo largo del juego, también tendréis la oportunidad de* **incorporar nuevas armas** *al arsenal:* **anteproyectos robados por Riddler**, *dice en las instrucciones, que estarán repartidos en pedacitos sobre algunos niveles.*

Buscadlos y podréis añadir hasta **cuatro nuevos golpes de efecto** *a la lista inicial. Otra cosa bien diferente es que sepáis* **cómo hacerlos funcionar**, *pero eso sí que es* **otra historia**.



¿Dos juegos en uno?

Bajo la excusa del **entrenamiento** *('training mode'), en* **'Batman Forever'** *podréis revivir los mejores momentos de un* **arcade** *de* **lucha** ***one-on-one***. *O eso,* **o entrar en materia directamente**. *Ambas opciones aparecerán al inicio y aunque la idea es aprovechar el entrenamiento para luego enfrentarte al juego con seguridad, lo cierto es que la primera ha sido muy bien definida, tanto que incluso parece otro juego en el mismo cartucho.*

El modo entrenamiento transportará a vuestros héroes al **batgimnasio**. *Allí, en un decorado de amplias dimensiones, podréis* **practicar** *los golpes y coger el tranquillo al armamento.* **Jugaréis con Batman, Robin o cualquiera de los esbirros de Two Faces y Riddler**. *Y os enfrentaréis solitos a dos energúmenos, o uniréis vuestras fuerzas para machacar al luchador elegido por la consola o incluso podréis enfrentaros a un amiguete al más puro estilo 'Street Fighter'.*

Cuando hayáis dado buena cuenta de los colegas, pasaréis a otro **nivel de dificultad**. *Así, hasta completar un ciclo del que saldréis entrenados para matar, como quien dice.*



decíamos antes no sólo es razonable, sino que se pasa de certero. Junto al golpe seco y la vivencia 'MK', **Batman propondrá** una pizca de **estrategia** para resolver cada nivel. Antes de que la puerta que da paso a otro *stage* se abra, el murciélago o el chaval podrán escalar a otras zonas del mapeado, apoyándose en la **batcuerda**, o saltar por lugares no marcados para tal uso. Lo que comienza siendo un ***beat'em up*** a scroll horizontal **se convierte** algo más tarde **en** un **plataformas** táctico donde, ahora sí, no sólo viviréis de lucha, aunque siga siendo básica.

Y bien, ya que sabéis cómo se juega a **Batman** y a qué clase de género vais a enfrentaros, nos toca presentaros **lo mejor del juego**. A partes iguales: **la técnica y la ambientación**.

Veréis, para la realización de **'Batman Forever'** se ha empleado la popular e impresionante **técnica de captura de imágenes en movimiento,** propiedad de la compañía americana. Como suponemos que ya sabéis de qué va la historia, bastará con deciros que todos los **personajes** lucirán un ***look* digitalizado**, perfectamente digitalizado, cuyos movimientos, **lejos del tedio** y la imprecisión de trastadas como la de **'Timecop'**, ofrecerán suavidad, realismo y mucho espectáculo. Acordaos de los chicos de 'Mortal Kombat' y añadid al asunto algo más de

'Batman Forever' será una mezcla de géneros (arcade, lucha, plataformas, estrategia) tratada bajo las consignas del espectáculo. En su creación han intervenido compañías que siempre persiguen ese fin, como Acclaim o Probe.

Técnicas de vanguardia para un puñado de bandidos

Ante ustedes, **la villanía de Gotham** *con la misma cara burlesca y amenazadora que luego enseña durante el juego. Ahí tienen a* **los locos del hospital**, *a las malvadas* **Spice & Sugar**, *al propio* **Two Faces** *y a* **Riddler** *en irreversible actitud de desafío y con la carta de la baraja digitalizada bajo el brazo.*

En el juego será otra cosa, pero no me digan que no se ha puesto todo a su disposición para **alegrar la vida tecnológica de vuestra Super**. **Colores chillones** *para los trajes,* **movimientos** *similares a los que ejecutan durante el* **film** *y una sensación de* **realidad** *que muy pronto ocupará todas las pantallas. Más allá de las del cine, también las consoleras.*



Coopera, hombre. *Será en los momentos más delicados, cuando Batman y Robin tenga que echarse una mano.*



En el batgimnasio. *Antes de empezar a jugar podréis practicar golpes con cualquiera de los héroes... o enemigos.*



Los items. *A lo largo del juego encontraréis ítems en forma de energía, vidas e incluso piezas del arma definitivo.*



Lucha pura. *En algunas fases del juego tan sólo tendréis que poner a punto los puños para superar el reto.*









Ambiente tétrico. *La oscuridad será un elemento predominante en el juego de Acclaim. Algunas veces llegaréis incluso a perder de vista a Batman.*



A pares. *En la mayoría de las peleas, nuestro héroe se las verá contra una pareja, siempre dos, de malos.*



¿Movimientos especiales? *Determinadas combinaciones de botones en el pad resultarán mortales para los enemigos.*

Amigos que son enemigos

El **modo dos jugadores** *de* **'Batman Forever'** *planteará* **dos opciones** *a su vez. En una, la de* **cooperación**, **ambos héroes se ayudarán** *durante el juego. No habrá posibilidad de rencillas internas y* **todos los golpes se marcharán al cuerpo de los enemigos**. *Probe ha incluido una serie de* **movimientos coordinados** *que precisarán de la buena* **voluntad** *y otro tanto de* **habilidad** *de* **Batman** *y* **Robin**.

En la otra opción, la de **competición**, *tan pronto podréis* ***repartir leña* entre los enemigos como** *cascaros unas cuantas veces* **entre vosotros**. *Aquí también dispondréis de movimientos conjuntos, de apoyo, con la única salvedad de que podréis partiros la cara en cualquier momento. Y eso, amigos, resulta mucho* **más divertido que pegar a los Two faces, Riddler y compañía**. *Vaya, que sin la opción 'cizañera', éste sería otro juego.*





cuerpo, colores nítidos extra y una animación fantástica que jamás os dejará con el pixel en pleno parpadeo.

La **ambientación** tendrá mucho que ver con esto de la alta tecnología. **'Batman Forever'** será un juego **oscuro**, apagado en muchas zonas, **tétrico**, impecablemente decorado y muy **misterioso**. Mejor, porque así los colores de nuestros hombres contrastarán gravemente con el fondo. En algunos escenarios, se reducirá la visión de pantalla hasta quedarnos con un *cinemascope* estilo puristas y de toque original.

La **melodía** reinante, armonioso **jazz** que relaja y tranquiliza, también pondrá **contrapunto** al éxtasis de los **golpes**. ¡Será como conducir un Ferrari a 250 Km/h mientras en la radio suena algo de Pat Metheny!

Todos estos apuntes proceden directamente del **film**, aunque según nos apuntan expertos en el tema, **variaciones** *haberlas haylas*. Sin ir más lejos, **los escenarios** del **juego** serán **más apagados** que en la película, donde el barroco de **Tim Burton** -director de las otras dos producciones sobre **Batman**- ha dejado paso a la luminosidad de **Joel Schumacher**.

Y ya que hablamos de otras producciones sobre **Batman**, que no se nos quede en el tintero que ésta será la **primera vez que Acclaim dé vida al héroe** creado por Bob Kane en 1927. Y que de **los otros dos juegos de Batman**, ya fuera de circulación, se encargó la prolífica **Konami**. Sus nombres: 'Batman Returns' y 'The Adventures of Batman & Robin'. Y el recuerdo, inmejorable.

Ahora sí. Ahora ya podéis enfrentaros a la **explosiva licencia de Acclaim** sin haber visto la película. Hasta si no os gusta el murciélago, seguro que os apasiona este excepcional videojuego que ya está a la vuelta de la esquina. Y tan cerca, sin ir más lejos, a la vuelta de este verano.



Breve, dos veces bueno. *Las subfases de este Batman seguirán un esquema atípico de brevedad. Esta pequeña tira, que hemos elegido como ejemplo, corresponde, ella solita, a un stage de los 60 que componen BF. Apreciad su longitud.*

PRIMAL Rage

No te duermas, no bajes la guardia, no descanses. Ya sólo queda un mes para que los dinosaurios vuelvan a rugir, a enseñar sus zarpas y primitivos modos. Su objetivo: dominar el mundo. Y para ello han elegido tu consola, donde en breve demostrarán cuál es el sabor del espectáculo.

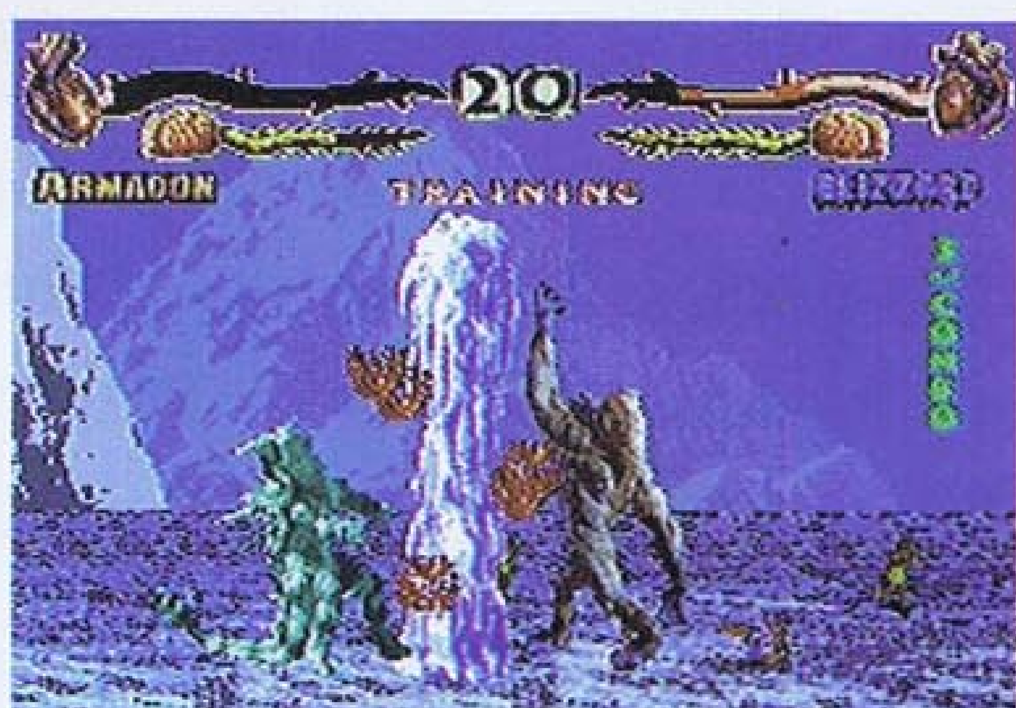
Pronto sentirás el dolor de sus dentelladas

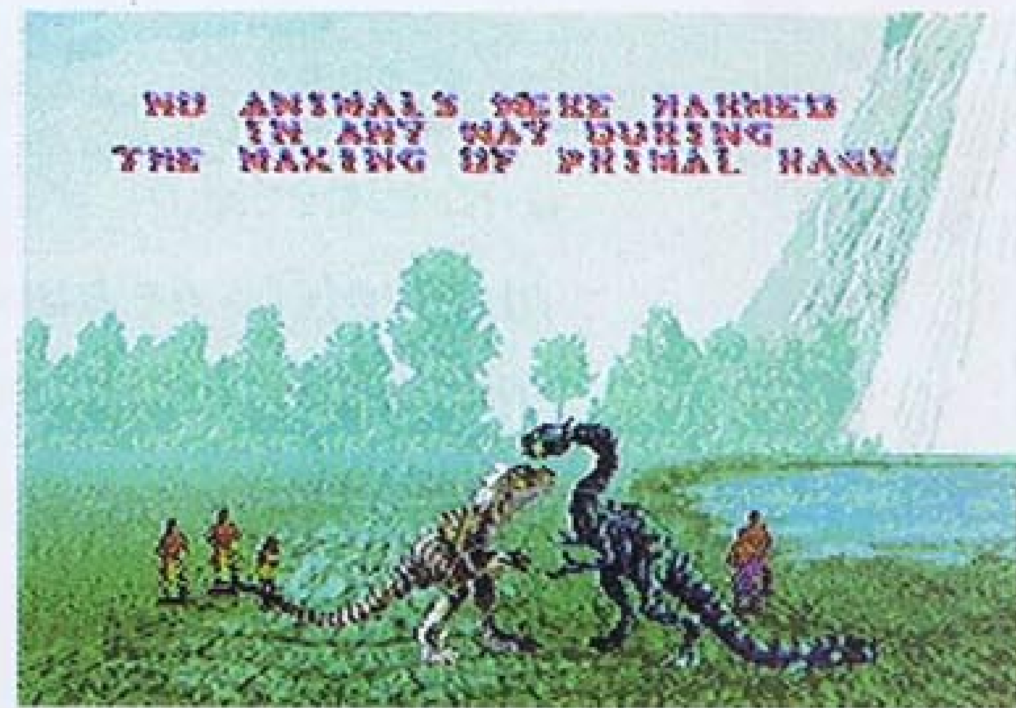
El mundo de **la lucha** se prepara ya para recibir a los nuevos rivales de los Ryu, Sub-Zero, Boggard y demás estrellas del género. La novedad va a ser que estos **aspirantes al título de número uno** ni aprendieron artes marciales en un gimnasio, ni se dignan a mover un dedo por un simple torneo de esta modalidad.

Las siete bestias de 'Primal Rage' saben que su enfrentamiento será una cuestión de vida o muerte en la que va a estar en juego el dominio del mundo entero. Como veis, esto va en serio, así que prestad mucha atención por la cuenta que os trae. Luego no protestéis.

Ya el mes pasado os pusimos al día en nuestro **Dossier** de todo lo que rodea al fenómeno **'Primal Rage'**. Sin embargo, ahora que la **aparición** de las versiones para **Super y Game Boy** es **inminente**, es momento de olvidarse de la parafernalia y centrarnos de lleno en lo que va a ser la esencia del juego. Una esencia que se concentrará, por supuesto, en los **siete dinosaurios** que van a entrar en liza, convirtiendo así a **'Primal Rage'** en un programa técnicamente singular. Y es que después de haber visto casi de todo (sprites más o menos grandes, luchadores con formas poligonales e incluso humanos de rasgos digitalizados), **la filmación** paso a paso de los muñecos de **'Primal Rage'** sólo tiene un **precedente** que se le parezca, los muñecos de pastelina de **'Clay**







fighter'. Nadie hasta ahora, sin embargo, se había atrevido a recrear a los gigantes que un día reinaron sobre la faz de la Tierra.

Ahora bien, ¿qué tal funcionará **en los 16 bits** esa **tecnología *Stop Motion*** que forma corros de gente en torno a la máquina recreativa? Pues, pese a que la placa que hemos manejado soportaba una versión temprana del juego, parece que **Sauron**, **Vertigo y compañía no van a desmerecer en absoluto** en su paso a la versión casera. Quizá los **escenarios pierdan un poco de definición**, pero lo que son los personajes conservarán tanto el realismo (con modo *gore* incluido) como la fluidez de sus movimientos. Y en esto sí que conviene incidir, porque uno de los problemas que se le presentó originalmente a los programadores era el de poner a luchar como humanos a unos animales que, evidentemente, no tienen miembros similares a los nuestros. Y la verdad es que lo van a resolver con brillantez, sustituyendo **puñetazos por dentelladas y ataques por zarpazos**.

Quede claro, además, que la versión **SNES** va a mantener **toda la gama de golpes especiales**, *combos*, *first blood*, movimientos finales, etc., que desplegaba la máquina recreativa. Una **segunda barra de energía indicará** además el **nivel de daño y regulará la potencia atacante de vuestros golpes**. Ni siquiera van a faltar los humanos revoloteando por el escenario y adorando a sus ***dioses lagarto*** hasta el punto de dejarse devorar por ellos.

Finalmente, los **modos de juego** que se incluirán serán los **clásicos**. **Uno o dos jugadores**, el obligatorio **torneo** (en el que iréis conquistando territorios terráqueos, pero que, sin embargo, sustituirá el enemigo final por un enfrentamiento sin pausa contra el resto de rivales), **y** también un modo de **entrenamiento** (en el que podréis elegir el rival contra el que practicar vuestras artes de lucha).

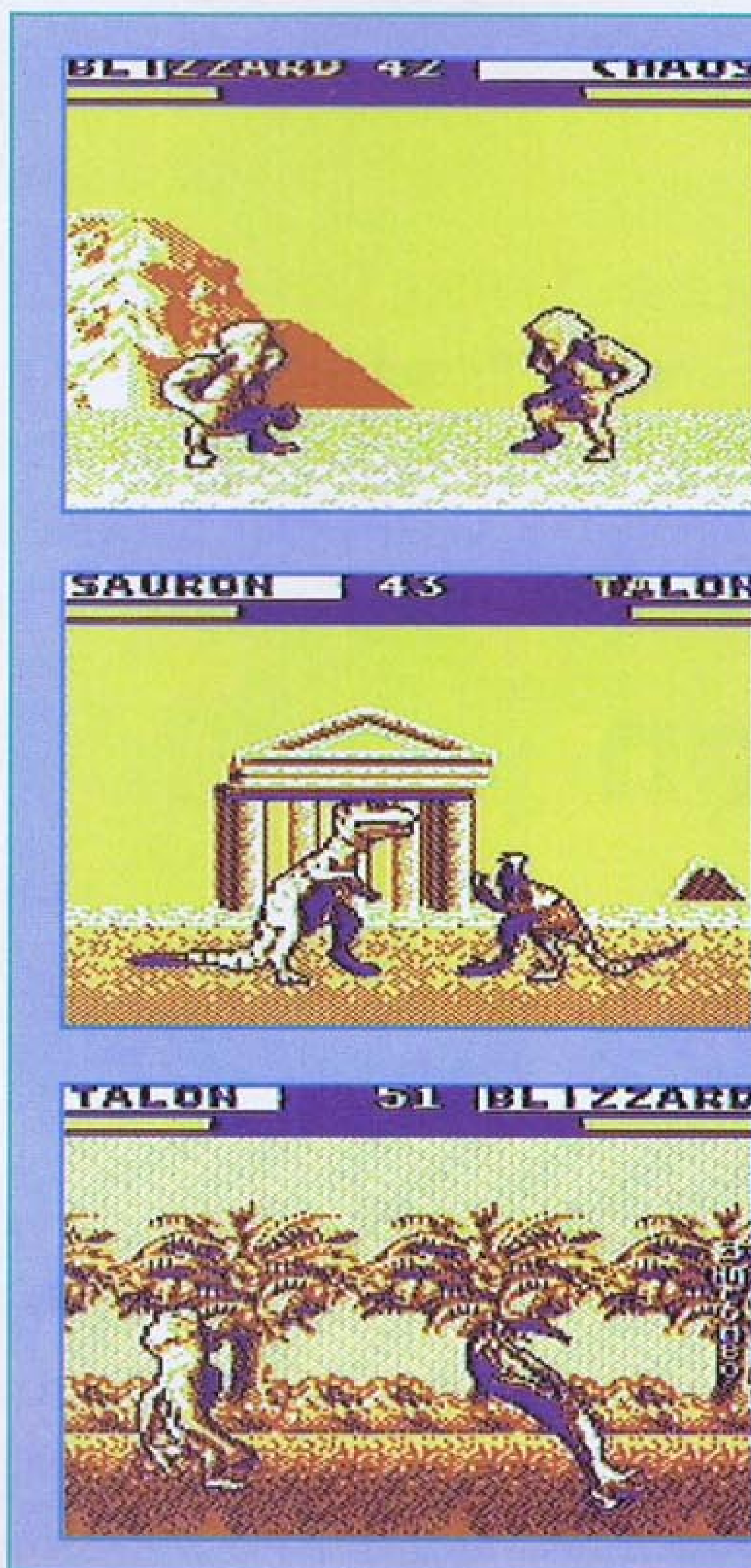
Septiembre o, más probablemente, octubre, serán los meses que presencien la aparición del juego de **Time Warner**. Será entonces, millones de años después de su extinción, cuando los dinosaurios vuelvan para reclamar el trono que un día fue suyo. Estáis avisados, así que, ¿a qué esperáis para prepar vuestra defensa?

La Ficha

- Time Warner •
- SNES/Game Boy •
- Lucha •
- 32/4 megas •
- Octubre •



La conquista de la Tierra. *Esta vez no lucharéis por haceros con un simple torneo, sino por la conquista de un nuevo mundo: la Tierra después de la catástrofe.*



También destrozarán tu portátil

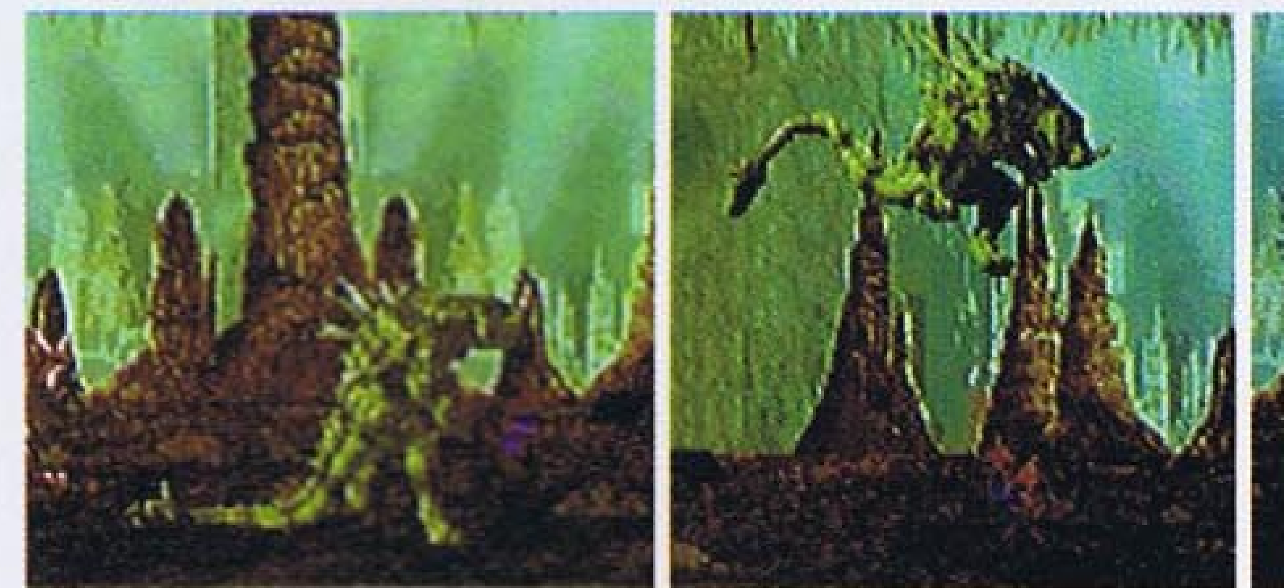
La versión para **Game Boy de 'Primal Rage' llegará al mismo tiempo que la de la Super**, *y con muchos característicos tomadas de ésta. Tendrá a los dinosaurios como estrellas, pese a que* **Vertigo** *se quedará* **en** *la* **recámara** *(memoria obliga). El resto vestirá sus mejores galas: una imagen de* **contornos muy nítidos**, *un* **tamaño considerable** *y un* **movimiento fácil y fluido**. *Tampoco se van a olvidar los 'lagartos' de traer sus* **escenarios** *(pero* **sin humanos**), *el* **'gore'** *en el cuadro de opciones y unos* **modos** *de juego reducidos a* **torneo** *y* **entrenamiento**.



Así pelearán los monstruos

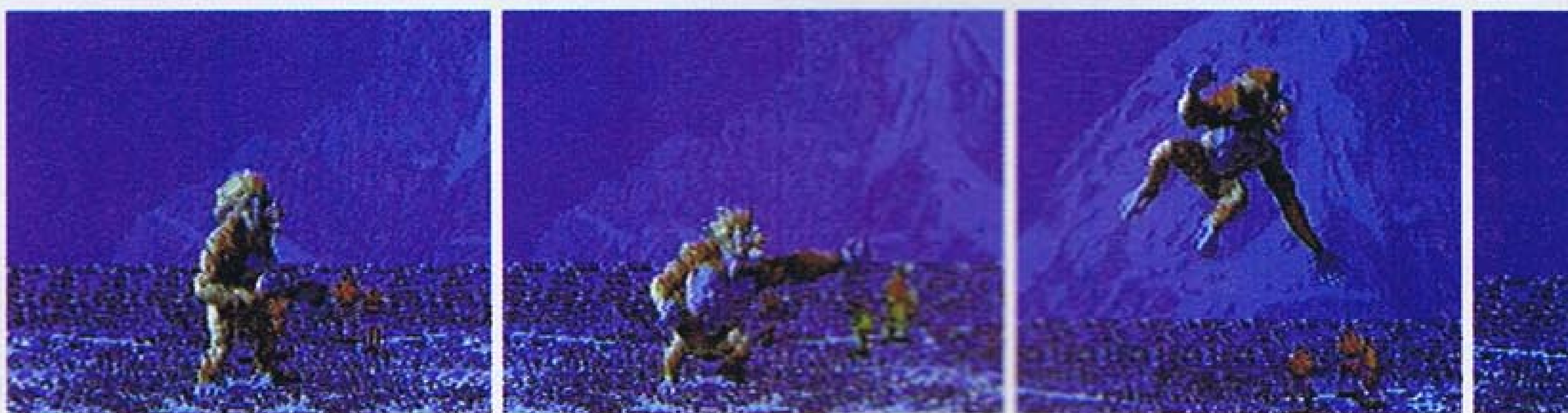
Armadon, El Escudo Viviente:

Una especie de armadillo antediluviano de color ocre y lomo repleto de puntiagudos pinchos. Pese a ser el dinosaurio más lento de todos, sus ataques especiales se contarán entre los más mortíferos del juego.



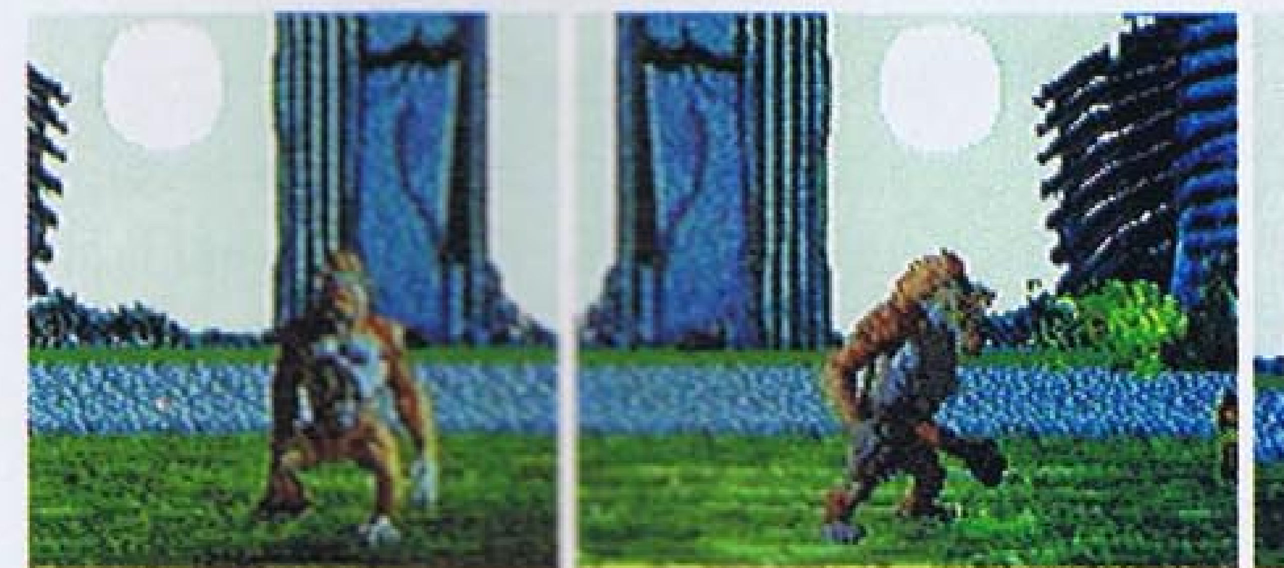
Blizzard

Especie: *Gorila Kong.*
Habitat: *The Cliff.*
Altura: *6 m. 40 cm.*
Peso: *1.8 toneladas.*



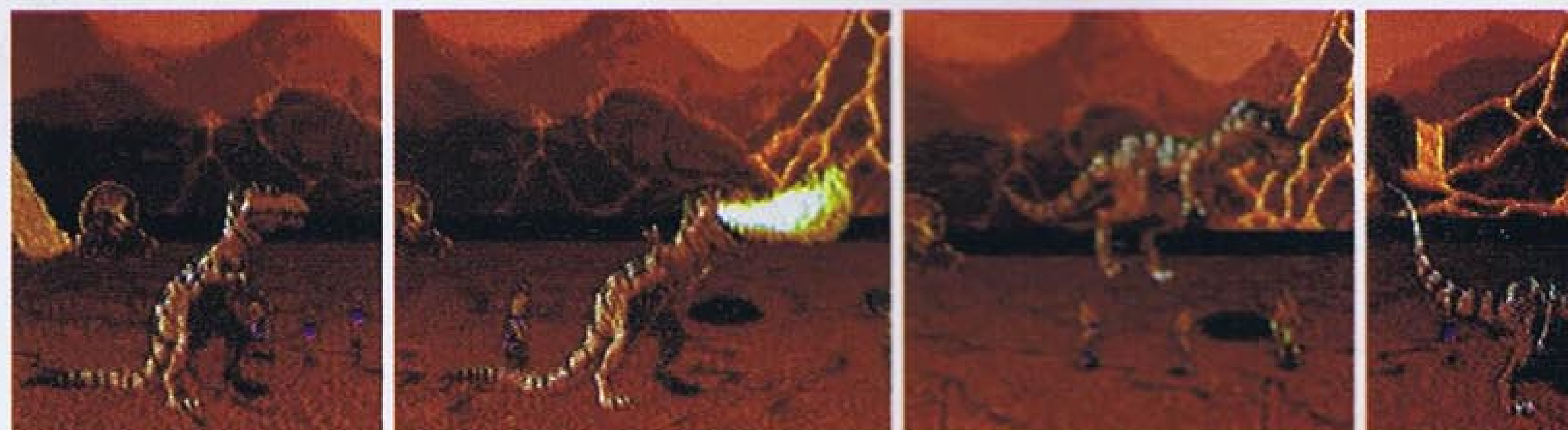
Chaos, La Furia No Conoce Pudor:

Directamente emparentado con Blizzard (los dos son de la misma especie), Chaos destacará por su velocidad y por la desvergüenza de algunos de sus golpes. Será un rival difícil de batir si se hace con el dominio de las distancias cortas.



Diablo

Especie: *Allosauro.*
Habitat: *The Inferno.*
Altura: *9 m. 28 cm.*
Peso: *1.2 toneladas.*



Sauron, Un Coloso Entre Los Saurios:

Si hubiese que buscar un origen a 'Primal Rage', Sauron estaría sin duda presente en él. La esencia del juego estará representada en su imponente tamaño (que también le hará más vulnerable) y en la ferocidad de sus golpes.



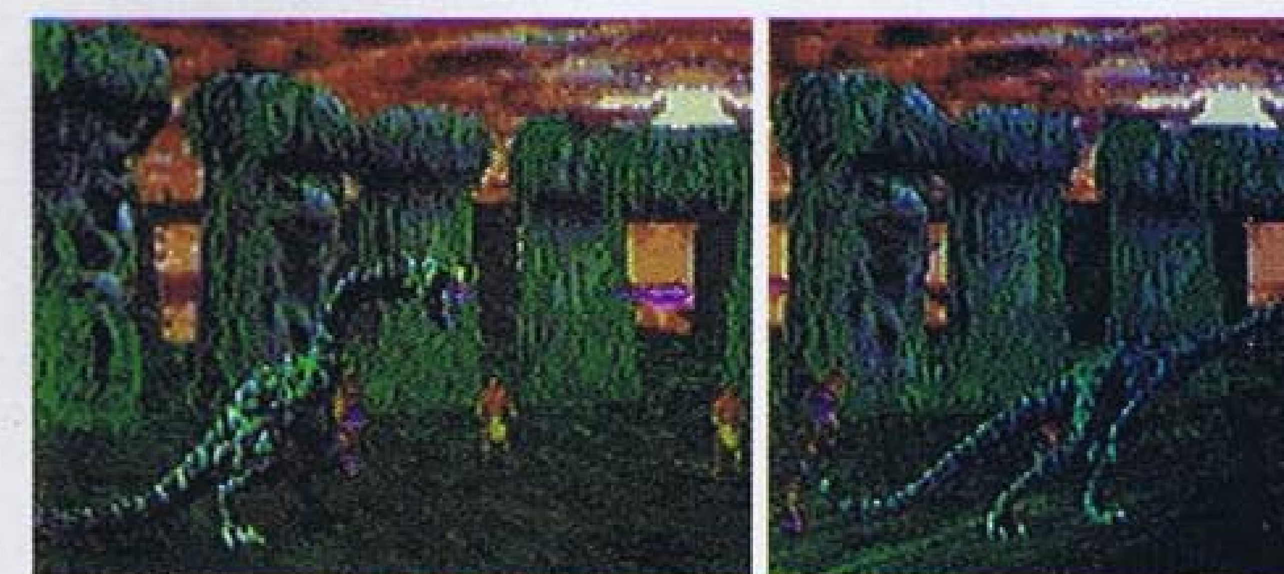
Talon

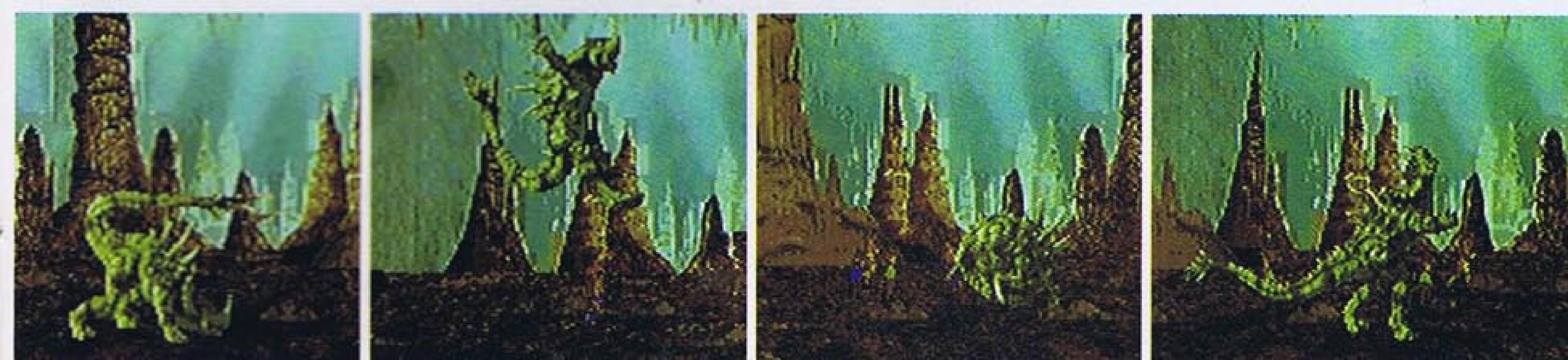
Especie: *Deinonychus.*
Habitat: *The Strip.*
Altura: *5 m. 12 cm.*
Longitud: *9 m. 60 cm.*



Vertigo, Listo Como Una Serpiente:

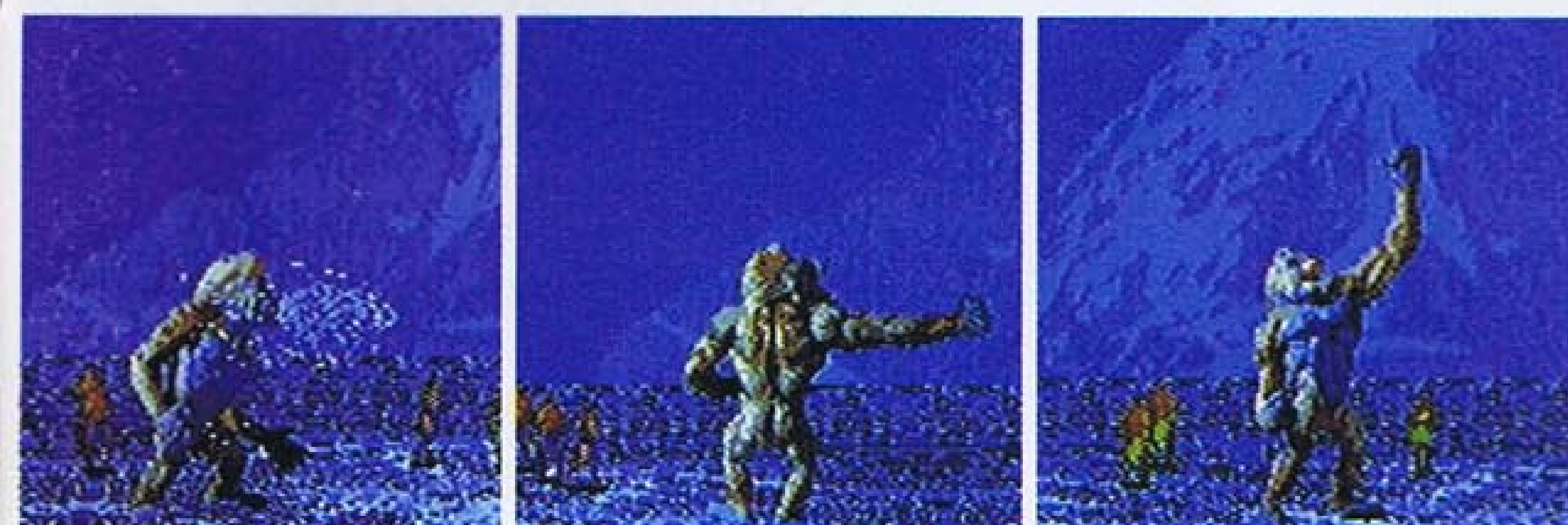
Mezcla de dinosaurio y cobra, Vertigo destacará por la longitud de su cuello y su cola así como por la lentitud de sus movimientos. Quizá os parezca un personaje defensivo, no os engañéis, su poder de contraataque será bestial.



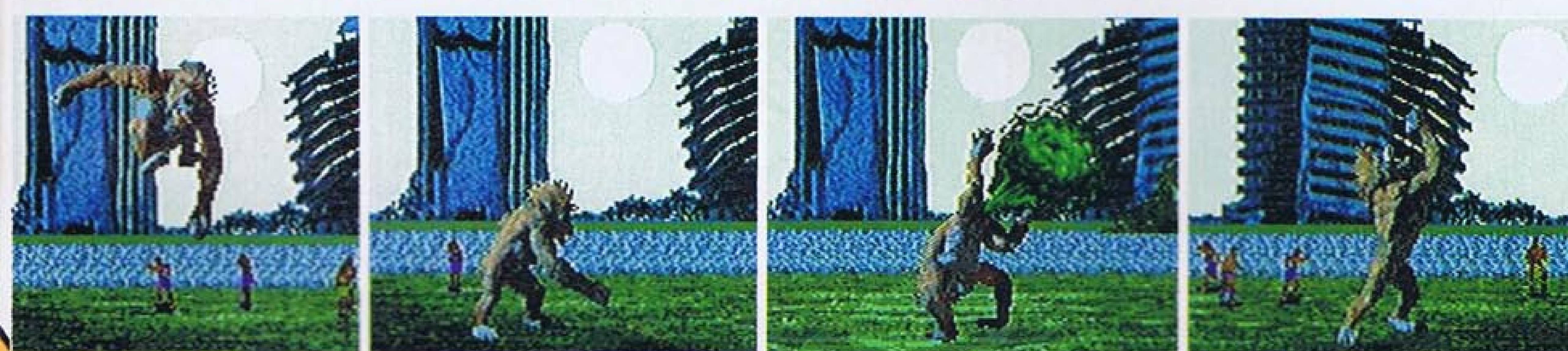


Armadon

ESPECIE: *Tristegasauratops.*
HABITAT: *The Hollows.*
ALTURA: *5 m. 44 cm.*
LONGITUD: *8 m. 64 cm.*

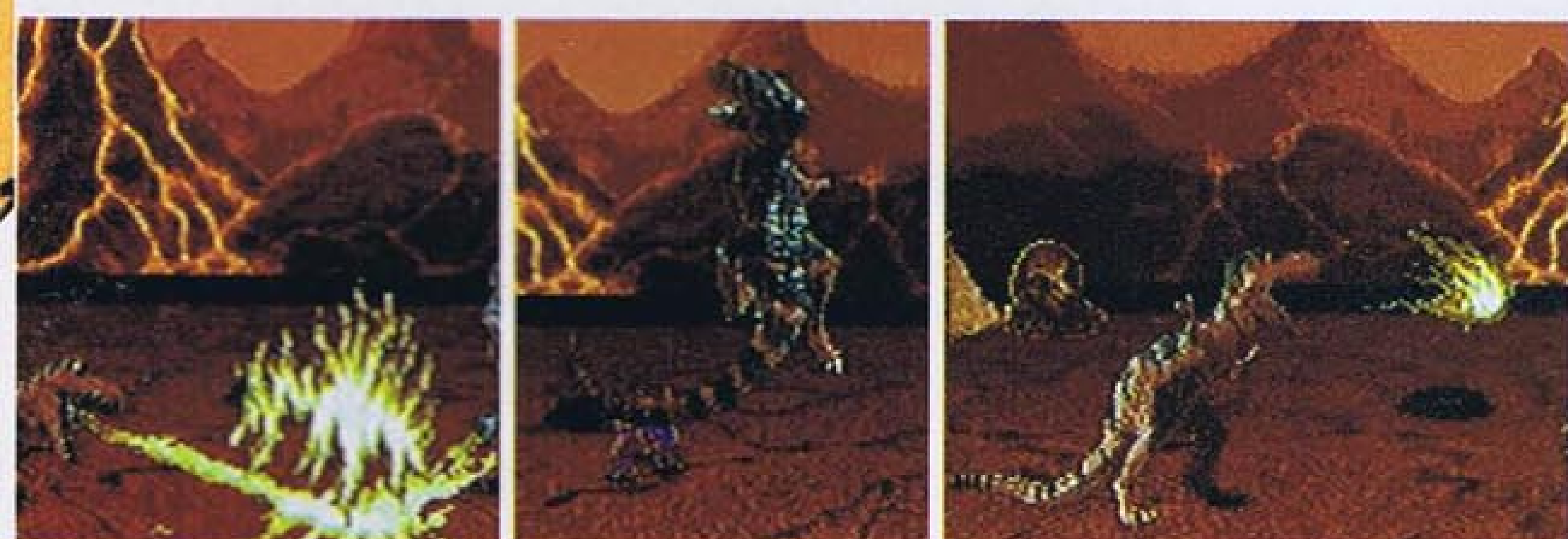


BLIZZARD, FRIO COMO EL HIELO:
El mismo King Kong temblaría si se topase con este antepasado de color azul. Blizzard tendrá algunos movimientos que dejarán literalmente helado al rival. Será el momento que aprovechará para robarles su último aliento de vida.



Chaos

ESPECIE: *Gorila Kong.*
HABITAT: *The Ruins.*
ALTURA: *5 m. 44 cm.*
PESO: *1.1 toneladas.*



DIABLO, EL DOMINIO DEL FUEGO:
El fuego, uno de los elementos primarios de la naturaleza, estará presente en 'Primal Rage' de la mano de Diablo. Sus ataques, especialmente el 'Inferno Flash',contarán siempre con ese punto de furia que se encierra en una llamarada.



Sauron

ESPECIE: *Tyrannosaurus Rex.*
HABITAT: *The Cove.*
ALTURA: *8 m. 64 cm.*
PESO: *2.5 toneladas.*



TALON, TEMERARIO Y VELOZ:
Su pequeño tamaño y su velocidad (será el personaje más rápido del juego) le convertirán en un rival muy peligroso. Aunque no contará con la posibilidad de lanzar proyectiles entre sus ataques, su táctica será de ataque casi suicida.



Vertigo

ESPECIE: *Cobrasaurio.*
HABITAT: *The Tomb.*
ALTURA: *5 m. 76 cm.*
LONGITUD: *15 m. 36 cm.*

CASTLEVANIA
VAMPIRE´S KISS

Uno de los mitos sagrados del videojuego. La creación más laureada, aclamada y jugada de Konami. Drácula, el mito del Vampiro, la ilusión de la noche. Castlevania inicia su quinta aventura en el mundo Nintendo de la mano de un cartucho en el que Konami se ha vaciado hasta rozar la perfección. Subtitula El Beso del Vampiro. Seguro que va al cuello.

Que la sangre de Drácula brote de nuevo

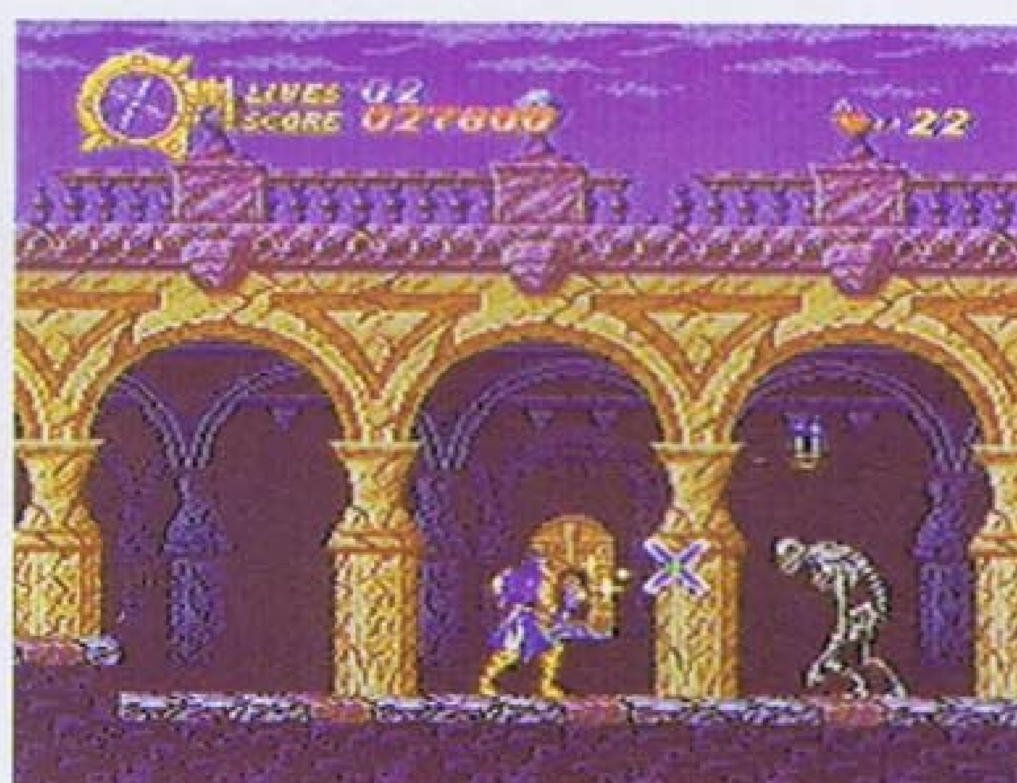
Una de dos: o en el mundo del videojuego no entienden de refranes, dichos populares y chascarrillos, o lo hacen, pero no le dan importancia a ése que dice que **segundas partes** nunca fueron buenas. Y vaya por delante que nos parece muy bien, porque el hecho de que una saga se perpetúe a lo largo de innumerables entregas (que levante la mano el que nos sepa decir cuántos juegos lleva Megaman protagonizados) **no tiene por qué suponer una amenaza de tedio inminente**.

Esto, por cierto, nos viene al pelo para anunciaros la próxima salida, **en septiembre**, de **'Castlevania Vampire's Kiss'**, un magnífico ejemplo para nuestras palabras que supondrá además **la continuación de una aventura que Konami ha elevado a la categoría de clásico en distintos formatos**. El único inconveniente que le vemos está en tener que **jugar con una ristra de ajos alrededor del cuello y un crucifijo en el bolsillo**, pero no nos negaréis que toda precaución se queda corta cuando se trata de **luchar contra el mismísimo Conde Drácula**. Impone, ¿eh?

Esta vez, sin embargo, **no** va a ser **Simon Belmont** el que lleve la voz cantante, como nos tenía acostumbrados en juegos anteriores, **sino Richter**, un descendiente suyo que verá a su **novia** y a la **hermana** de ésta **raptadas por el** resucitado **Conde**. No obstante, el cambio de protagonista no va a alterar lo más mínimo las expectativas que levanta en la **Super** el desembarco de un título como éste, porque el



¿Los Sanfermines? Pues no, no será Pamplona, sino uno de los primeros niveles del juego. Y lo que os persiga no será precisamente un toro, sino un enorme monstruo.



El arma de cada momento. *Ritcher Belmont encontrará diferentes armas por el camino, pero sólo podrá transportar una de ellas. En esta ocasión, está empleando el aspa.*

La Ficha

- • Konami •
- • Super Nintendo •
- • Beat'em-up •
- • 16 Megas •
- • Septiembre •

intrépido Richter se mantendrá fiel a la tradición familiar repitiendo las hechuras de ***beat'em-up*** con el clásico **desplazamiento lateral**, mezcladas con el estilo propio de las más añejas **plataformas** que tantas horas de diversión han proporcionado a los que probaron los **'Castlevania' anteriores** en cualquiera de las **tres consolas** de **Nintendo**. Esto se va a traducir en un enfrentamiento constante, vuestro **látigo** legendario en ristre, contra toda clase de **enemigos tétricos**, **calaveras** espectrales y **seres fantasmagóricos** de esos que **sólo** el **Señor de los Vampiros** sería **capaz de reclutar** para que se cumpliesen sus más retorcidas intenciones. Y claro, en un viaje de tal guisa, que transcurrirá por las lejanas tierras de **Transilvania**, será obligada la presencia constante de **castillos con salones embrujados**, **cristaleras góticas** y **lúgubres mazmorras** que crearán el ambiente adecuado para la partida. Algo a lo que ayudará también una **banda sonora sobresaliente** tanto en melodías como en efectos, siempre presta a crear la atmósfera que requiera cada momento.

El juego, que empleará **passwords para salvaguardar el avance**, va a seguir una **sucesión** de **fases casi lineal**, **pero** permitiéndoos **cierta libertad en el recorrido** según el ca-







La tira de ejemplo

Esta tira supone una magnífica oportunidad para que apreciéis el talante de **'Castlevania Vampire's Kiss'**. *Primero, porque aparece* **Ritcher Belmont** *dedicándose a lo que será su 'hobby' durante la partida:* **enfrentarse a todo tipo de enemigos mientras avanza**. *Y segundo, porque el escenario no puede ser más apropiado: abundarán los* **salones palaciegos, catedrales góticas** *y demás; todos ellos llenos de* **escaleras y plataformas** *que os harán subir y bajar de piso en innumerables ocasiones.*

Así pues, aquí tenéis un buen resumen de lo que os espera si decidís adentraros en los peligrosos mundos del **reino de la oscuridad**. *Y todo por concertar una cita con el monstruo con más 'sex appeal' de la Historia: Drácula.*



mino que toméis, con lo cual será posible alcanzar **el final a través de vías distintas**. De lo que nos os vais a salvar será de los intrincados vericuetos de unos niveles en los que el sello **'Castlevania'** se va a dejar ver claramente. Escaleras y distintos pisos, subidas y bajadas serán las responsables de que rememoremos antiguas andanzas en compañía de **Simon Belmont**.

Despedimos esta *preview* dándole a **Konami** lo que se merece, que no es más que **un aplauso por sus recientes trabajos**. Juegos como **'Las aventuras de Batman y Robin'** o **'International Superstar Soccer'** hicieron aun más grande a la compañía japonesa y **marcaron una línea que** ahora sin duda **va a tener continuación con 'Castlevania Vampire's Kiss'**. Que lo disfrutéis...en compañía, eso sí, de **Drácula**.







La herencia del látigo

Todos los que os hayáis acercado alguna vez al fenómeno **'Castlevania'** *sabréis que* **Simon Belmont**, *el protagonista de los anteriores juegos, iba siempre acompañado por* **un látigo** *casi tan famoso* **como el de Indiana Jones**.

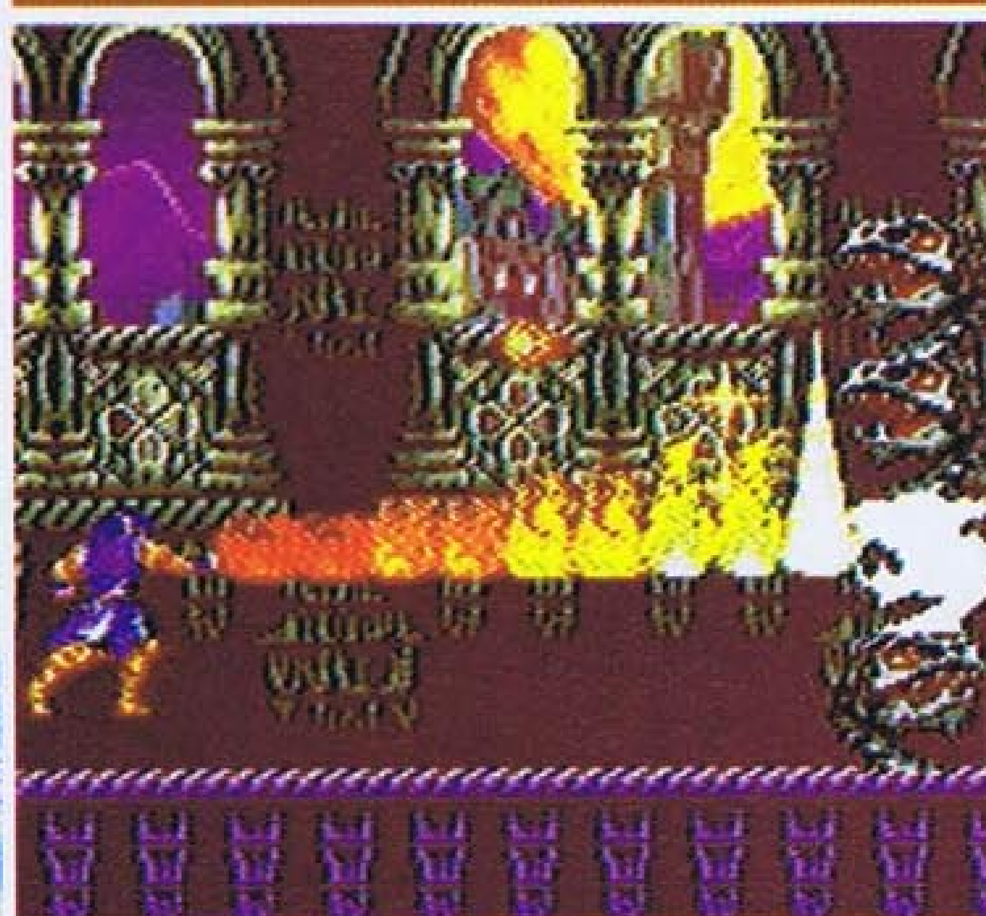
Ritcher, *el hombre que* **tomará el relevo de Simon**, **heredará el látigo** *que usaba su antepasado, pero no se quedará sólo en eso. También podrá emplear* **un variado muestrario de armas** *del que os damos aquí un adelanto.*

Tened por seguro que en **el próximo número os lo detallaremos todo** *con pelos, señales y lo que haga falta. De momento iros familiarizando con este arsenal, que es de lo más variado.*



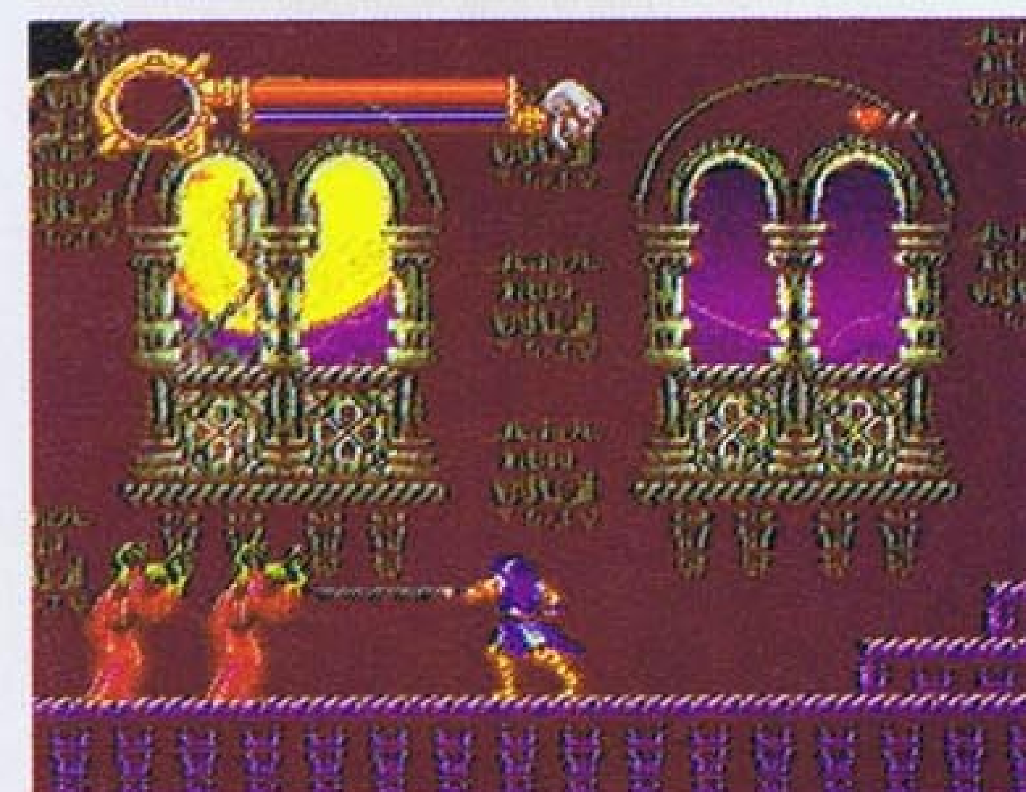






'Castlevania Vampire's Kiss' seguirá fiel a la tradición Belmont. Ritcher, descendiente del famoso Simon B., protagonizará un juego en la línea Konami y fuerte sabor a saga de éxito. Pronto en sus pantallas.





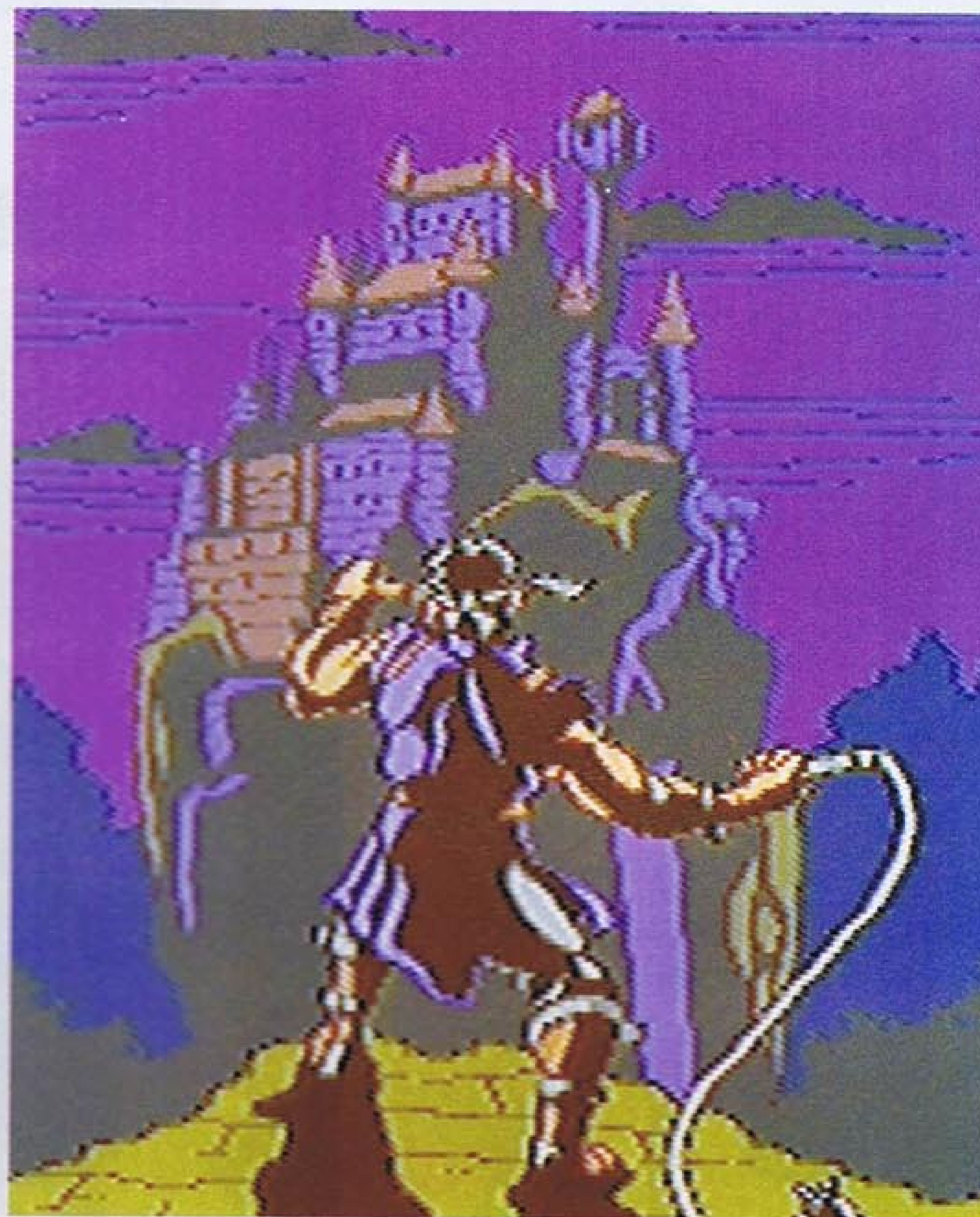
Sobre la continuación de una gran saga

La saga **Castlevania** *es una de las más prolíficas que podáis encontrar en cualquier consola, ya que aparte de su cita ahora y futura en otros formatos,* **las tres de Nintendo han albergado** *ya diversas entregas de la aventura más famosa de* **Konami**. *La hazaña de* **Simon Belmont comenzó** *a labrar su prestigio* **en la N.E.S.**, *ya que la veterana consola ha tenido el honor de recibir tres entregas de la serie:* **'Castlevania', 'Castlevania 2: Simon's Quest'**, *y* **'Castlevania 3: Dracula's Revenge'**.

Estamos ante un auténtico culebrón, como veis, del que tampoco se libraron los poseedores de una **Game Boy**. *No en vano, la portátil también ha sido capaz de dar cobijo a* **otros dos** *terroríficos* **Castlevania**. *Sus nombres, si no os acordáis, son:* **'Castlevania: The Adventure' y 'Castlevania 2: Belmont's Revenge'**.

Finalmente, **Konami** *se decidió a dar el salto a los* **16 bits** *con un* **'Super Castlevania IV', un cartucho de fuerte sabor a éxito y mitomanía, que** *hace de precendete a este* **'Castlevania V'** *que ahora nos ocupa.*

Puestos a especular, la rumorología imperante diría que la próxima vez que os presentemos **un nuevo Castlevania sería con la Ultra 64** *como soporte, pero como todo lo que suena a 64 bits y Ultra, aún no hay* **nada confirmado**. *Eso sí, sabemos que Konami está en ello.*



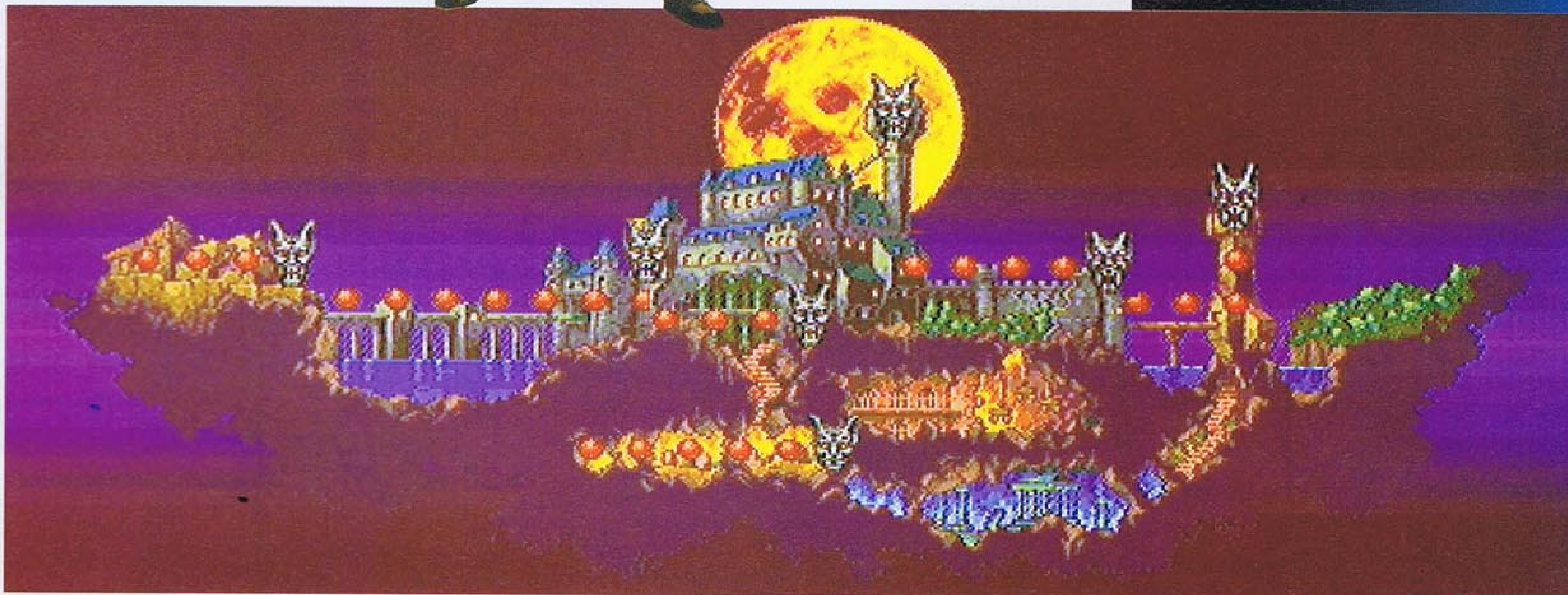


Treinta y nueve escalones. Dad por seguro que serán muchos más los que tengáis que subir o bajar a lo largo de la aventura.

¡Los ajos, usa los ajos! El último enemigo al que os toque enfrentaros será, naturalmente, un enorme y temible Conde Drácula.

Todos los caminos llevarán hasta Drácula

Transilvania *escondera más de una sorpresa y no sólo las que os prepare el Conde. La partida os permitirá llegar al final a través de* **dos caminos**: *uno atravesará la zona 'noble' (los salones del castillo) y el otro os llevará por sendas más farragosas (las mazmorras). El destino de ambos será la lucha final con* **Drácula.**



Concurso

Street



¿Sabes

Dinos a qué personaje corresponde cada silueta y llévate estos súper regalos



50 *Cartuchos* Street Fighter



10 *Super* Game Boy

Fighter



quiénes son?





Nintendo España S.A

BASES CONCURSO *STREET FIGHTER* II

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de NINTENDO ACCION que envíen el cupón (valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista NINTENDO ACCION; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO **STREET FIGHTER II**

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **10 cartas** que serán ganadoras de una SUPER GAME BOY y un cartucho del juego STREET FIGHTER II para Game Boy.
Habrá además, un segundo premio, en el cual se extraerán **40 cartas** más que ganarán cada una un cartucho del juego STREET FIGHTER II para la consola Game Boy.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres que sean recibidos con fecha de matasellos del 16 de AGOSTO 1995 al 30 de septiembre de 1995.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 4 de Octubre 1995, y se publicarán en los número de Noviembre de la revista NINTENDO ACCION.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

Luchador 1 ....
Luchador 2 ....
Luchador 3 ....
Luchador 4 ....
Luchador 5 ....
Luchador 6 ....
Luchador 7 ....
Luchador 8 ....
Luchador 9 ....
Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C.P. .... Tel. ....

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





Prehistorik Man

¿Lo más primitivo? ¡Lo más divertido!

¡Qué engañados estábamos! Nosotros que creíamos que la vida de nuestros antepasados **cavernícolas** había sido, hablando en plata, una porquería, y ahora descubrimos que **se lo pasaban pipa**. Pero no os creáis que esta revelación es fruto de los años de trabajo de un sesudo historiador o un antropólogo, no.

La persona que nos ha traído la luz sobre este aspecto gasta melena en la cabeza, taparrabos de piel, corre a cuatro patas y se llama **Sam**. Por cierto, en su currículum también se destaca que trabaja como protagonista en **'Prehistorik Man'**. ¿Os hacéis una idea?

A juzgar por lo visto en este novísimo cartucho de **Titus** nuestros abuelos se lo pasaban en grande. Y es que asistimos al desembarco del que consideramos el **mejor juego de plataformas** que ha caído en nuestras manos **desde** el memorable día en que descubrimos **'Donkey Kong Country'**. ¿Os parece una afirmación demasiado tajante para empezar? Estamos completamente decididos a sostenerla con todos los argumentos que hagan falta.

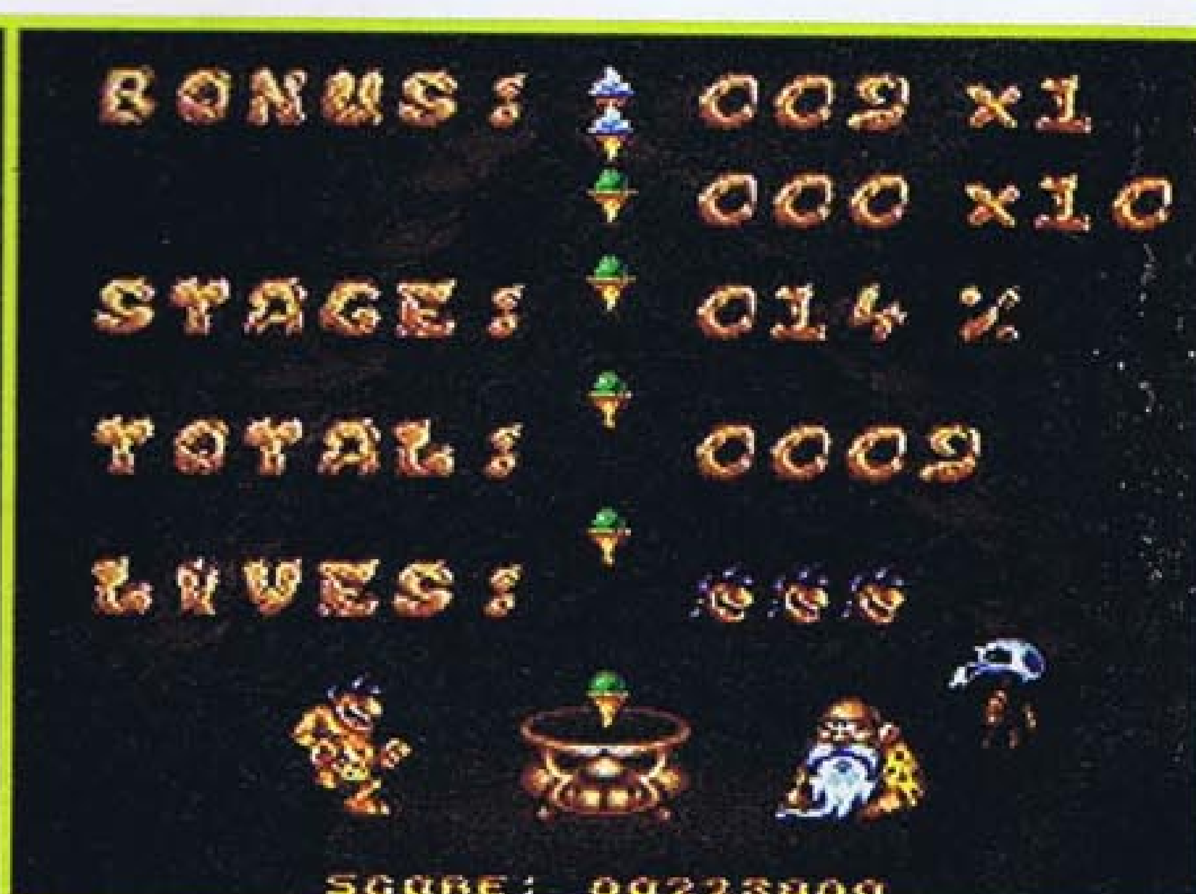
El primero de todos es que **'Prehistorik Man'** no se va a quedar en correr, saltar y pegar como hacen la mayor parte de los juegos de plataformas *medios*, sino que os va a poner en bretes tales como volar en ala delta o conducir un monociclo. Esto nos lleva de cabeza a otro aspecto, el de la **variedad**, que además de apreciarse en las situaciones que os acabamos de comentar se pone de manifiesto también en el objetivo mismo de cada fase (casi todas os obligan a buscar un objeto, rescatar a otro personaje, etc.), en los escenarios





Sabrosos escondites. *Investigando todos los rincones de cada fase, podéis descubrir habitaciones repletas de items.*







ESTÁ EN ACCIÓN

• *Que nos hayamos dado de bruces con el mejor juego de plataformas desde 'Donkey Kong Country'.*



Sam, como un águila. *La mejor manera de pilotar el ala delta es aprovechar las corrientes de aire para subir y bajar.*

Haz caso a tus mayores

Como ya sabéis, sobre vuestros hombros recae la responsabilidad de **llenar los hambrientos estómagos de un montón de trogloditas**, *y para cumplir eso tenéis que procurar* **recoger todos los items** *que cada fase pone a vuestra disposición. Es importante que lo hagáis por dos motivos: primero, para conseguir* **acabar el juego al 100 %**, *y segundo, para* **evitar las broncas** *que os mete el* **sabio de la tribu** *si cuando al hacer balance de lo recolectado al término del nivel, ve que os habéis dejado mucha comida por el camino.*



En compañía de trogloditas

Estos **seis personajes** *son los miembros* **de la tribu de Sam** *que, además de acompañarle en su viaje, le echan una mano de vez en cuando.*

1) El sabio jefe de la tribu. *Os dice vuestra misión en las fases, hace recuento de los víveres (items) que vais recogiendo en cada una, y saca a relucir sus malas pulgas en caso de que os dejéis alguno por el camino. La voz de la experiencia vela por nosotros.*

2) Chica. *La hija del sabio, un bombóncito que os aconseja en momentos puntuales y se derrite por vuestro esqueleto. ¿Qué más podéis pedir?*

3) Herrero. *Un tipo de los de antes, o sea muy duro. Fabricante y suministrador de todo tipo de armas.*

4) Inventor. *Un tarado que siempre tiene a mano el aparato necesario para solucionar los momentos difíciles. A veces los locos no vienen nada mal.*

5) Tendero. *Pese a que la entrada a su tienda está perdida por el mapeado, si la encontráis podéis comprar allí información, secretos, etc.*

6) Explorador. *Es el 'machote' del grupo, y como buen colega, siempre está dispuesto a indicaros la mejor ruta a seguir. Todo un tipo.*









Aliento de dinosaurio. *Esta 'lagartija' es un enemigo de final de fase. Dadle unos toques y comenzará a escupir fuego a base de bien.*

Prehistorik Man

por los que transcurre el viaje de Sam (que van desde los bosques selváticos a los hielos glaciares, pasando por los paisajes tipo jungla o los poblados acuáticos) o en el importante papel que juegan otros miembros de la tribu en la partida (ved el cuadro correspondiente).

Por otra parte, el juego sigue una línea gráfica tradicional (no *carca*), con **sprites cachondos y un sentido del humor siempre listo para aflorar**. Además, ¡qué demonios!, estamos un poco hartos de cantar las excelencias de tanta digitalización y tanto realismo renderizado como anda suelto por ahí.

Esta trayectoria *clásica* se nota también en las **continuas referencias a otros grandes del género,** de todos conocidos, que aparecen durante la partida, como son los dinosaurios que guardan el final de alguna fase o los niveles que transcurren en el interior de un tronco (**'Chuck Rock'**), las habitaciones ocultas llenas de items o las plataformas que aparecen cuando golpeáis en el vacío (**'Mario'**), o el pasaje oscuro en el que una luciérnaga ilumina vuestro avance como hacía el loro Squawks en una fase de **'DKC'**.

Todavía nos quedan otras dos razones en las que sustentar nuestra afirmación inicial. La primera es la **gran extensión** de la aventura, que en su nivel más difícil cuenta sus fases por decenas (el modo *easy* consta de un número menor). La segunda se refiere a unos **grandes movimientos** que convierten cualquier salto o golpe en una maniobra absolutamente fiable.

El hombre prehistórico ha dictado sentencia. Estamos ante un juego de los que hacen a **la Super más grande todavía**.

Sam se va de bonus

Pese a ser un genuino cavernícola, Sam también se apunta a la última moda en el tema de los bonus. **Reuniendo las letras** *que forman* **la palabra 'bonus', nuestro amigo** *puede entrar en una* **habitación repleta de items** *y despacharse allí a su gusto mientras el tiempo aguante. Lo* **difícil** *no es quedar bien servido, sino* **encontrar** *dónde demonios se esconden* **las cinco letras** *de marras.*







¡Eureka, lo encontré! *Sam tiene que cumplir una misión determinada en la mayoría de las fases. En la del poblado acuático debe encontrar las páginas de un libro. Aquí le vemos posando para la foto después de alcanzar el éxito.*





Que viene el aire. *En este nivel, Sam tiene que escalar en el interior de un tronco impulsándose con ráfagas de viento.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

• Que el nivel fácil tenga menos fases que el difícil (¡también los torpes tenemos derecho a jugar hasta el final!).









Peligroso y también precioso. *Reconocemos que la situación en la que se encuentra Sam es delicada, pero aún así no nos resistimos a contar la belleza gráfica de su rival.*



El estómago manda. *Sam se mete en este lío por cuestiones culinarias, así que no os extrañe que los items que encuentre sean tan monumentales como este jamón*









Alta tecnología antediluviana

Los inventos *que os regala el manitas de la tribu para atravesar algunas fases son todo* **un punto.** *Y es que no todos los días tiene uno la oportunidad de pilotar* **un ala delta,** *montar en un* **saltarín** *o conducir un* **monociclo** *mientras se echa una partida. Estos inventillos* **dan variedad a la acción,** *le ponen un poco de emoción al intríngulis de la aventura (el* **control** *de estos aparatejos es un poco* **más difícil**) *y, sobre todo, permiten que os* **echéis unas risas con ellos** *o, por ejemplo, con otras locuras como* **ese 'estricto' policía que os multa por montar en el ala delta sin carné**.





TITUS
Titus

Megas: **8** Vidas: **4**
Continuaciones: **16**
Niveles de Dificultad: **2**

• Tipo de Juego:
Estos trogloditas se lo montan como nadie a base de plataformas en su estado más genial, buen ritmo, y una marcha loca que tira de espaldas.

• Desarrollo:
Los dos niveles de dificultad ofrecen una sucesión lineal de fases sin subdivisión en niveles y sin relación entre sí. El nivel más fácil tiene menos fases.

• Tecnología:
Está claro: la calidad no está reñida con las técnicas de 'siempre'. Aquí destaca el aspecto de los enemigos finales y el brillante colorido de los escenarios.

• Duración:
Pese a las varias continuaciones, tenéis asegurado un buen rato de ocio: la aventura es larga, la dificultad aumenta progresivamente y no hay passwords.

GRAFICOS — **89**
Sin alardes técnicos, pero bastante divertidos. Escenarios muy variados.

SONIDO — **84**
Las melodías son muy alegres y los efectos tienen mucho sentido del humor.

MOVIMIENTO — **90**
Resultan rápidos, suficientes y, sobre todo, absolutamente fiables.

JUGABILIDAD — **94**
El control es excelente, la dificultad ajustada y la duración no decepciona. Le damos un sobresaliente en este apartado.

ENTRETENIMIENTO — **95**
Engancha, tiene variedad, es cachondo, sorprende y no deja lugar para el aburrimiento. Vamos, para animar a cualquiera.

Opinión
Por **Javier Abad**

'Prehistorik Man' es el juego ideal para todos los que preferimos controlar a un sprite de los de toda la vida antes que a un ser digitalizado que parece de carne y hueso. Sus espléndidas plataformas representan la ocasión ideal para reivindicar la imaginación y la diversión por encima de la fría tecnología que nos invade. Todo un gran acierto de Titus.

Recomendación
¿Quieres pasártelo bien 'a secas'? Entonces este juego está hecho para ti.

93

SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





Una de romanos y dos de galos

Astérix era ya un personaje conocido en el mundillo de la Super Nintendo, antes de este cartucho que tenemos entre manos. Y lo cierto es que no es raro que no dejen de hacerse versiones de un personaje tan entrañable como éste, con tanto tirón entre todo tipo de públicos. Lo que pasa es que este **'Astérix & Obélix'** tiene una diferencia sustancial sobre su predecesor en el tiempo.

En esta ocasión, se ha pretendido potenciar la imagen del inseparable y enorme compañero de aventuras de Astérix, de tal manera que **siendo posible elegir a cualquiera de los dos, la consola selecciona por defecto a Obélix**. Por algo será. Supongo yo que porque este irrepetible gordinflón despierta mayores simpatías entre los súper nintenderos, además de representar, su protagonismo, una destacable novedad. Lo estoy viendo; dentro de poco los protagonistas serán el pequeño Idéfix o el Druida, y si no, tiempos al tiempo.

Un aspecto sobresaliente del cartucho es la **posibilidad de elegir el idioma**. Más aún, entre las posibles opciones se encuentra el **español**, para no faltar a la tradición **Bit Managers. Y esto** a la hora de la verdad vale su peso en oro, ya que **los mensajes que se citan al principio de cada fase ayudan a comprender el objetivo de la**

Astérix & Obélix

















ESTÁ EN ACCIÓN

- El gran tamaño de los gráficos.
- La sustitución de los enemigos finales por una serie de pruebas.





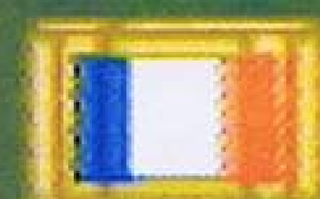


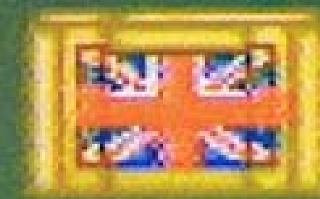


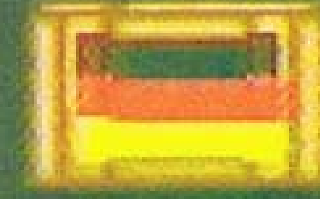


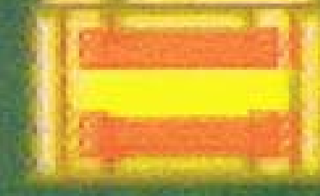
PASSWORD











Costumbre de la casa. *Para no faltar a la tradición impuesta por Bits Manager en todos sus juegos, 'Astérix & Obelix' es multilingüe, en especial español.*

El mundo visto por un gabacho

'Astérix & Obélix' se compone de **cinco fases. Britania, Helvetia, Grecia, Egipto e Hispania** son los lugares a visitar. Al principio de cada una de ellas, un **personaje ataviado con el traje de la tierra** a la que acabas de llegar, **te relatará el objetivo final** de la misión.

Astérix & Obélix

misma. Es decir, no son imprescindibles, pero sí que resultan de bastante utilidad. Ya era hora de que además de Induráin fuésemos conocidos por algo más allende los Pirineos.

'Astérix & Obélix' consta de **cinco fases**. Cada una de ellas se refiere a un país en concreto (**Britania, Helvetia, Grecia, Egipto e Hispania**), pero los decorados son increíblemente variados dentro de cada una de ellas. Se pasa por sitios tan dispares como el mar, la selva o un banco, por citar algunos.

Para acceder a ellos, existe el método tradicional de ir sufriendo fase tras fase, o **llegar por la cara gracias a una simple y sencilla clave**, que como es lógico y normal no os vamos a desvelar...todavía.

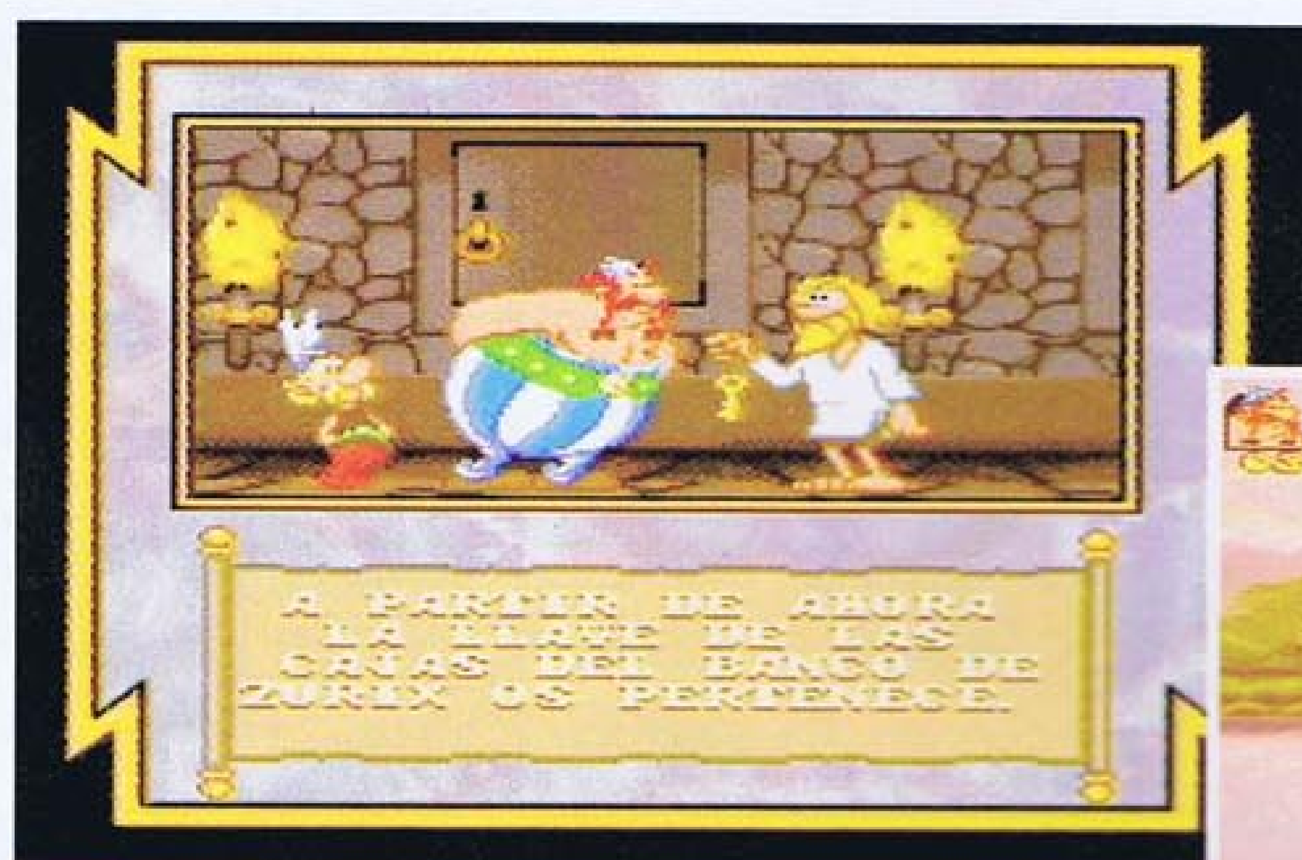
Otro elemento original que **Infogrames** ha introducido en este juego es que los típicos y tradicionales **enemigos finales de fase** han sido **sustituidos por** unas **pruebas de habilidad**. O sea que ya no nos vamos a dejar el dedo en el botón del disparador.

Por ejemplo, el final de la fase **Britania es un partido de rugby** en el que habrá que sortear a un montón de fornidos defensas; o la segunda, **Helvetia, finaliza con la búsqueda de la llave del banco de Zúrix** (os suena, ¿no?) tras abrir, por decirlo de alguna manera, un montón de cajas fuertes y darnos un montón de paseos. Y así, fase tras fase.

En fin, que sólo nos queda decir que mientras todos los **'Astérix y Obélix'** que lleguen a nuestras manos sean tan buenos como éste, bienvenidos sean. Así que ya sabéis, un poco de poción mágica y, ¡por Tutatis!, a terminar con esos insufribles romanos.

Nota del redactor: Palmas y felicitaciones para el trabajo de Bits Manager en Super Nintendo. No siempre se encuentra uno con juegos made in Spain de semejante catadura. Genial.





Un obsequio para el César. *Obelix ha sufrido lo suyo, pero al final ahí está, la llave del banco de Zurix. Ya sólo su brillo dorado hace olvidar el calvario de puertas por el que hemos pasado.*



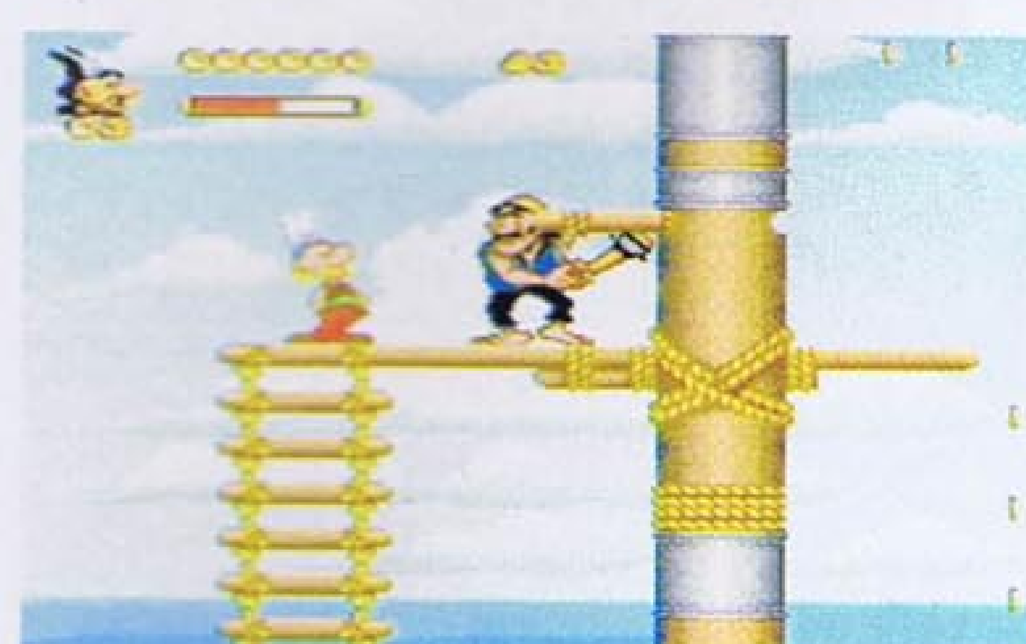


















NO ESTÁ EN ACCIÓN

- Se echa de menos alguna fase más.
- Empezar desde el principio del nivel cada vez que perdamos una de las vidas.





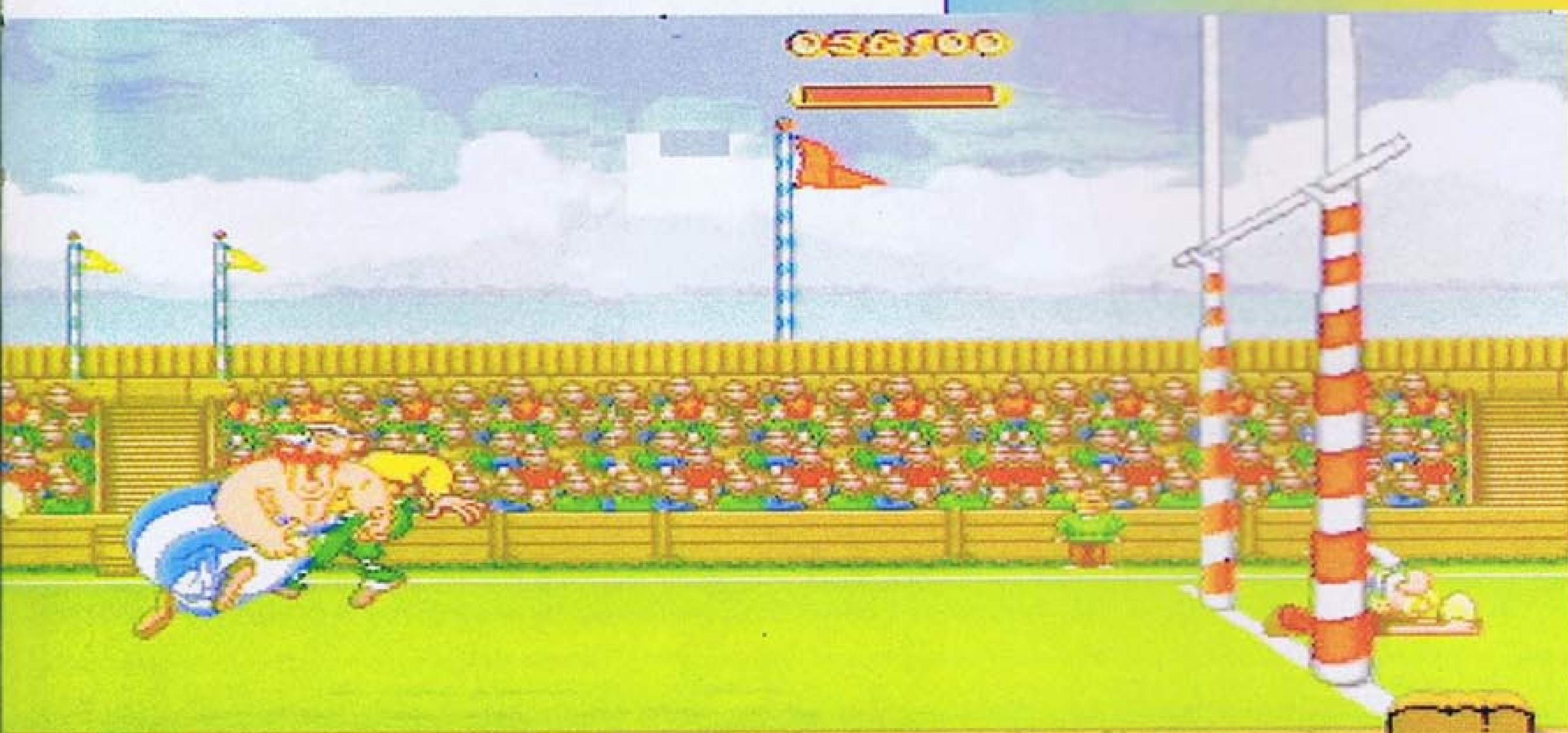




¿Quién dijo que el rugby era inglés?

El **final de la primera fase** *nos deparará una interesante sorpresa. Nada más y nada menos que* **un partido de rugby entre galos y romanos**. *Un derbi en toda regla: de esos que despiertan pasiones. Forman los equipos* **Astérix y Obélix en el bando galo, y un montón de fornidos legionarios por parte de los romanos**.

La **situación** *parece* **desequilibrada**: *dos galos contra ocho o diez romanos,* **pero** *no debemos olvidar que* **no se trata de dos galos cualquiera**. *El objetivo es el de todo partido de rugby: lograr un ensayo, evitando a todos los defensas que se lancen a pararnos los pies.* **Una sabia combinación del equipo galo, un par de blocajes, una patada a seguir y el partido acabará con la derrota de los romanos**.





INFOGRAMES
Bit Managers

Megas: **12** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Si los personajes son Astérix y Obélix, el juego tiene que ser de 'plataformax', no queda más remedio. Saltos de precisión, 'agujeros' a sortear...

• Desarrollo:
5 fases larguísimas desarrolladas en diferentes escenarios de 5 países. Cada una termina con una prueba y no con el odiado enemigo final de fase.

• Tecnología:
Un scroll genial y unas acertadas melodías hacen de este cartucho un juego muy por encima de la media. Gran acierto de los programadores españoles.

• Duración:
Corto número de fases, pero con suficiente consistencia como para pasar un montón de horas frente a la pantalla. Además, se puede aumentar la dificultad.

GRAFICOS — **93**
Brillantes y de gran tamaño, estilo dibujos animados. Fondos elegantes.

SONIDO — **88**
Música bien adaptada a cada escenario. Por desgracia, los sonidos FX escasean.

MOVIMIENTO — **84**
El gran tamaño de los personajes (especialmente Obélix) propicia cierta lentitud.

JUGABILIDAD — **90**
A excepción de la movilidad de Obélix, todo lo demás invita a una alta adicción. La ausencia de enemigos finales, una delicia.

ENTRETENIMIENTO — **93**
La posibilidad de elegir el nivel de dificultad, los passwords y los buenos gráficos ofrecen una buena dosis de diversión.

Opinión
Por **David García**

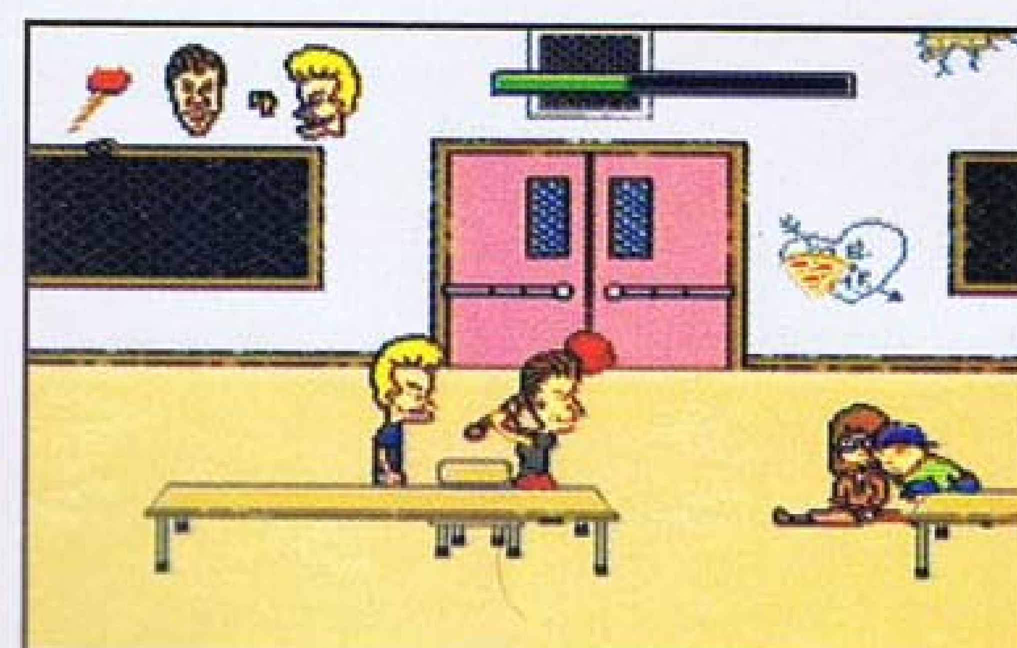
Siempre he pensado que dos personajes tan carismáticos como Astérix y Obélix se merecían un juego como éste, capaz de reflejar el carácter de los comics de Uderzo y Goscinny y lleno de pequeñas gotas de humor y de colorido. O sea, lo que Bit Managers nos brinda. Sólo le encuentro un defecto: los protagonistas se mueven con lentitud. Obélix es una mole y se entiende, pero Astérix...

Recomendación
Para galos que odien romanos y adoren juegos de plataformas tan brillantes.

91

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





"¿Qué, te vienes de bronca?"

Beavis and Butt-Head

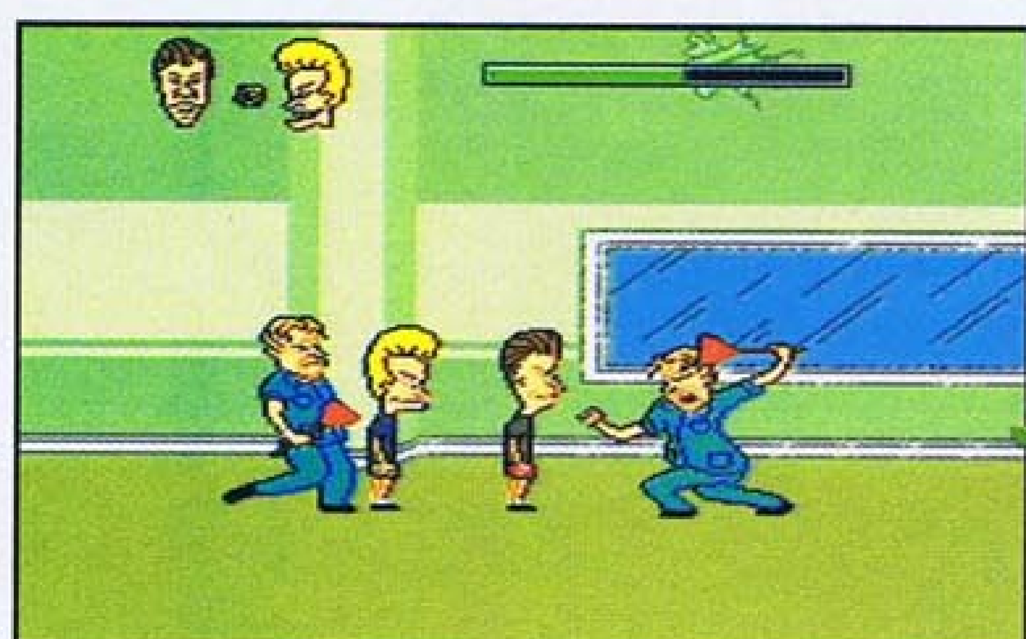
Los Simpsons fueron los primeros en llegar. Se trataba de unos dibujos diferentes, apartados de cualquier convencionalismo y, sobre todo, críticos. **La MTV** copió el ejemplo y **creó** a **Beavis and Butt-Head**. **Una pareja de chavales locos por** la **música** ***heavy* y** por las **chicas** de grandes..., en fin creo que todos nos entendemos.

Este tipo de dibujos no tienen **nada que ver con** los clásicos de la **Disney o** de la **Warner**. Baste con decir que Canal +, la cadena que los emitía en España, lo hacía ya avanzada la noche de los viernes.

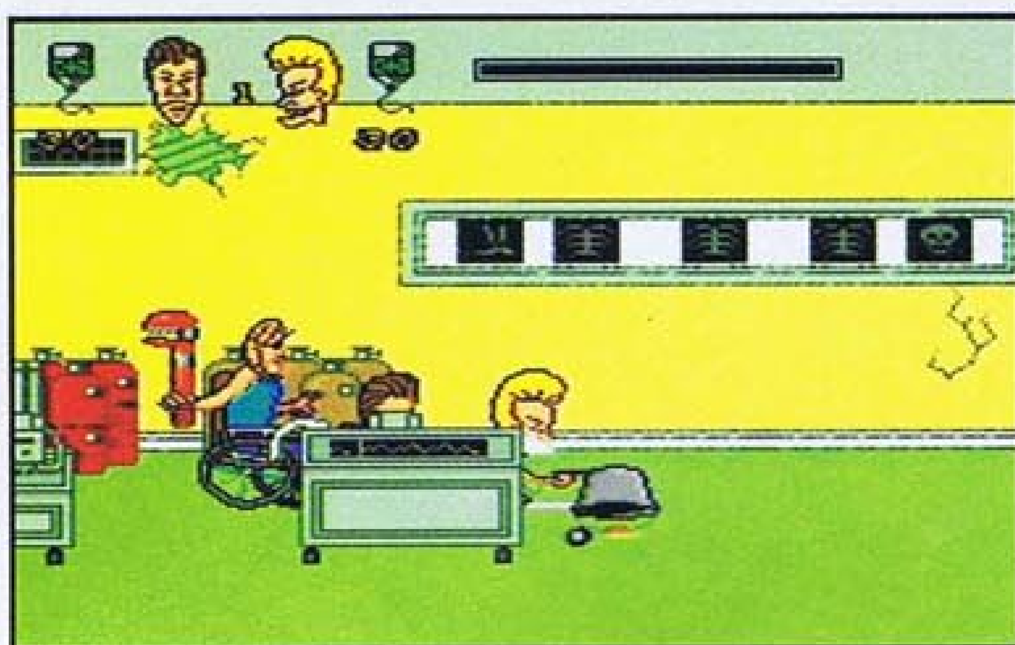
El juego responde a los parámetros definidos por la serie de animación: **dibujos** realizados **sin** ningún tipo de **detalle**, más bien grotescos, y **personajes de malos modales y peor aspecto**, que se encuadran dentro del arquetipo del antihéroe. Pero todo ello, con un toque de diversión que le da un atractivo especial. Es algo así como **el encanto de las series B**, que tanto culto tienen entre algunos.

El **objetivo** de este par de gamberros es llegar al **concierto** que uno **de** sus grupos favoritos, **GWAR**, va a dar **en Highland**, su ciudad natal. El problema es que se topan con todo tipo de **obstáculos**: desde los **profesores del colegio**, que intentan impedir que falten a clase , hasta los **fieros perros** que se encontrarán por las calles de Highland, pasando por unas ***simpáticas* viejecitas** que les arrojarán su carrito de la compra. Pero ellos no se quedarán con los brazos cruzados: responderán con **una travesura tras otra**.

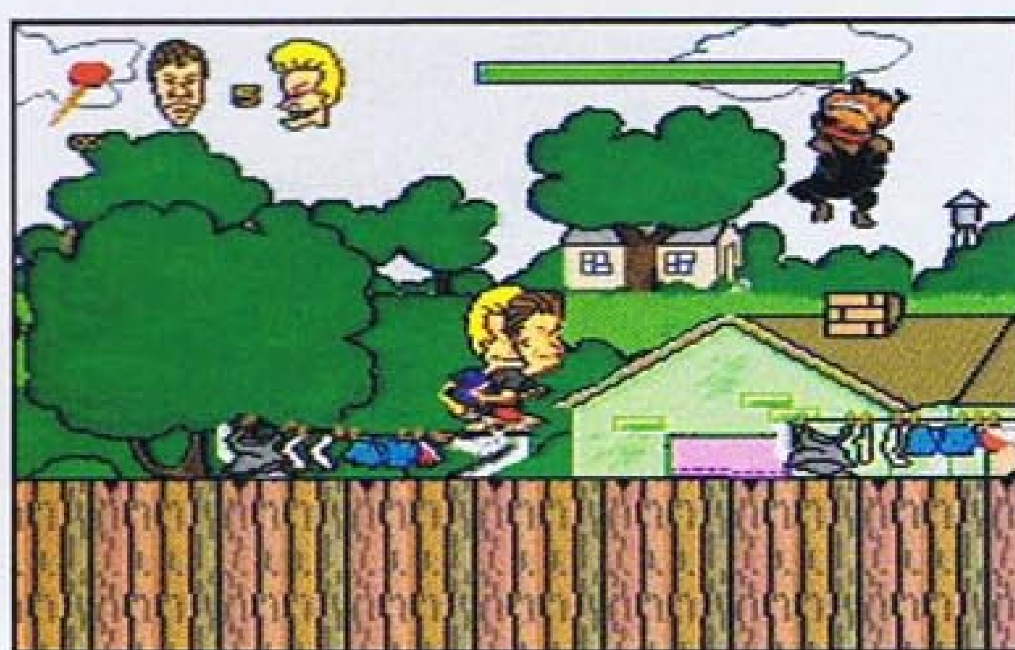
Estamos ante un cartucho sin alardes gráficos, pero con **buenas dosis de humor**, que intenta reflejar el formato de la serie original (incluso las risitas de Butt-Head). ¡Ah!, la opción de 2 jugadores resulta súper divertida.



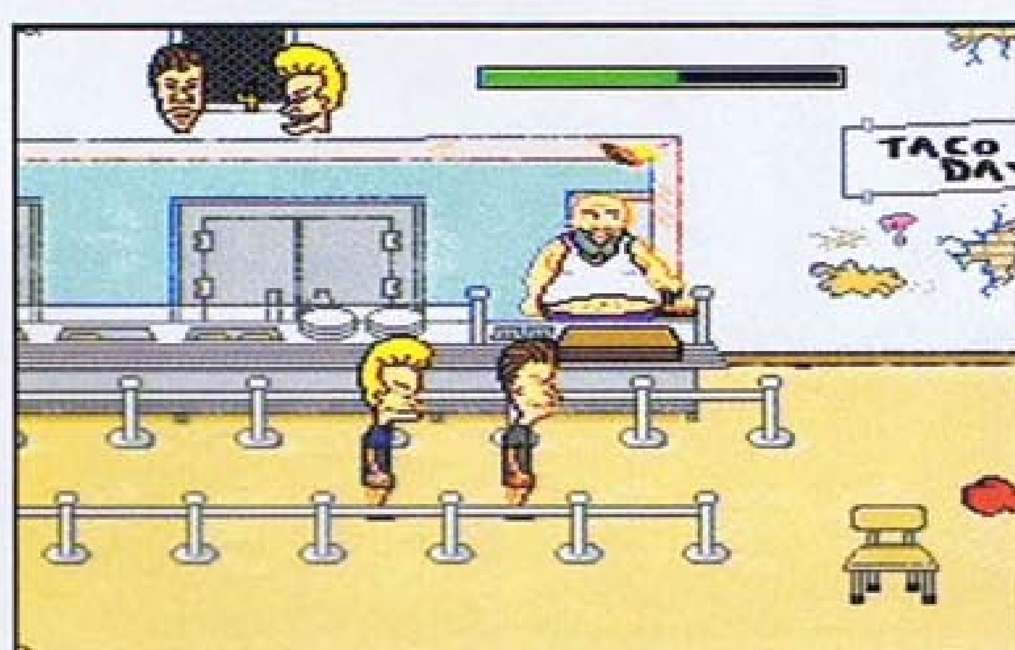




Los locos del bisturí. *Aquí no se respeta nada, ni siquiera una camilla, que al final acaba como vehículo de transporte.*



El tendedero saltarín. *En un juego de plataformas cualquier cosa es buena para saltar, incluso la cuerda de la ropa.*



En la cafetería. *Ya ni siquiera hay tregua durante la hora de la comida. Pero con cocineros tan "lustrosos" como éste, no es raro que todo acabe en una batalla campal.*

ESTÁ EN ACCIÓN

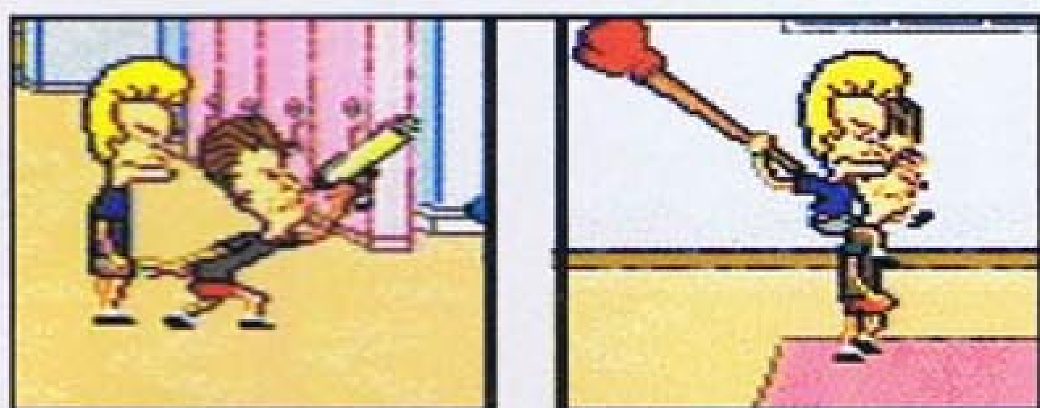
- *Fiel reflejo de la serie televisiva.*
- *Posibilidad de elegir el nivel de dificultad.*
- *Lo que molan los protagonistas.*







Dos tipos con muchos recursos







- *Pistola Espacial: Cargada con pelotas de ping-pong, es muy efectiva para las distancias lejanas.*
- *Garrote: Un arma de antes para un par de chavales de hoy. Hay cosas que nunca cambian.*
- *A caballo Y garrotazos: Es una variante de la anterior. Uno de los personajes carga con el otro que es el que maneja el mazo.*
- *Lanzamiento de piernas: Especialmente recomendado para saltar obstáculos de gran altura.*
- *En camilla: No hay que estar enfermo para ir en camilla. Basta con querer recorrer un hospital a gran velocidad y con una pistola de agua.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *Un scroll a saltos.*
- *Empezar desde el principio de la fase cada vez que pierdas una vida.*



VIACOM
Viacom New Media

Megas: **12** Vidas: **5**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
En este juego hay un poco de todo. Combina situaciones de risa, plataformas y algo de acción armada a lomos de interesantes objetos.

• Desarrollo:
Basta con avanzar por cada fase y salir sano y salvo. Cada una está compuesta por diferentes escenarios en un mismo lugar: el colegio, el hospital, etc.

• Tecnología:
Los gráficos no son ninguna maravilla de la programación. El cartucho es técnicamente simple y limitado. Tiene un scroll que no pasará a la Historia.

• Duración:
Los habilidosos del pad no invertirán mucho tiempo. El juego tiene la dificultad exacta para resultar divertido. Además, los passwords ayudan bastante.

GRAFICOS — **84**
Responden al espíritu 'grunge' de la serie. Resultan voluntariamente grotescos.

SONIDO — **81**
Abundancia de efectos y melodías oportunas. Butt-Head se ríe como en la serie.

MOVIMIENTO — **78**
Ni rápido ni lento, pero quizá podría haber sido tratado con más precisión.

JUGABILIDAD — **81**
Un movimiento normalito, un grado de dificultad más que acertado y gran sentido del humor. Equilibrado, al final.

ENTRETENIMIENTO — **80**
Cuestión de gustos. A los que disfrutaran con la serie, no les defraudará. El resto pueden encontrarlo un tanto vulgar.

Opinión
Por **David García**

Estamos ante un juego peculiar. Un cartucho que ha intentado llevar el carisma de la serie de televisión a la pantalla de la Super. Por eso os parecerá más cutre que espectacular y siempre más divertido que tecnológico. Es cierto, a veces roza lo vulgar, pero qué mejor para llamar la atención. Sólo un problema, ¿está preparado el gran público para aceptar un juego diseñado para minorías? ¡Nosotros, sí!

Recomendación
Para los 'fans' de la serie y para los que no se escandalizan por 'pequeñeces'.

80

SUPER STARS

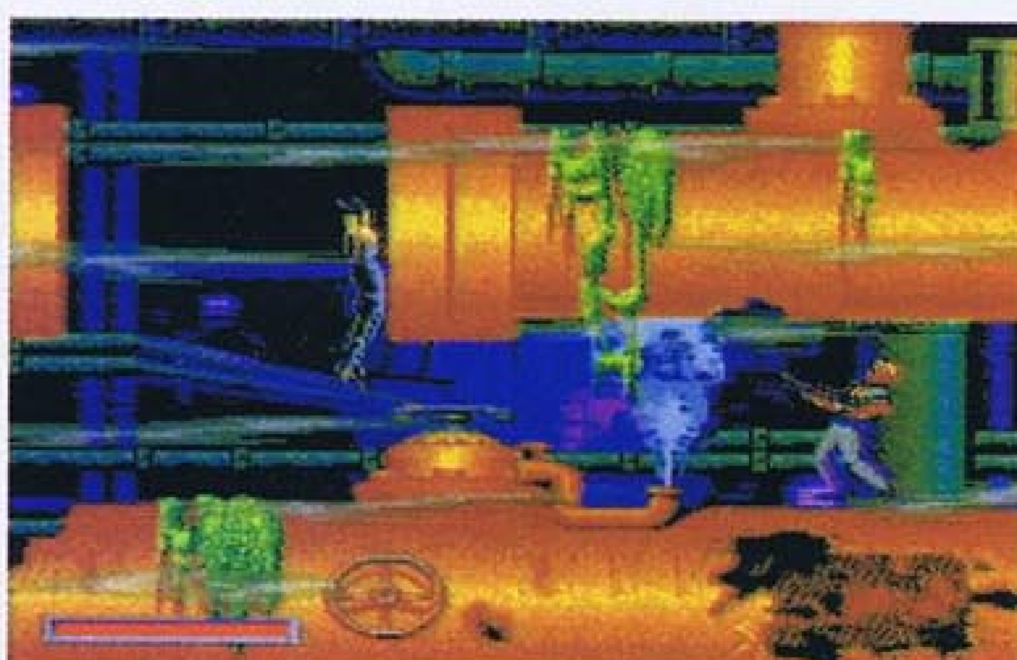
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nos da la impresión de que comenzamos a repetirnos más que una **morcilla de Burgos**, pero os aseguramos que **no** es ésa **nuestra intención**, palabra. Que **la culpa** la tienen los de **Acclaim** al sacar todos los meses la inevitable versión de una película de acción. Así, mientras nuestro director medita si convertir esto en una sección fija o no, nosotros nos metemos en faena con **'Demolition Man', Stallone, Snipes, John Spartan** y hasta la madre del cordero en persona si nos apuráis. Que ya estamos empezando a mezclar argumentos, héroes y situaciones con tanto celuloide suelto por la Super.

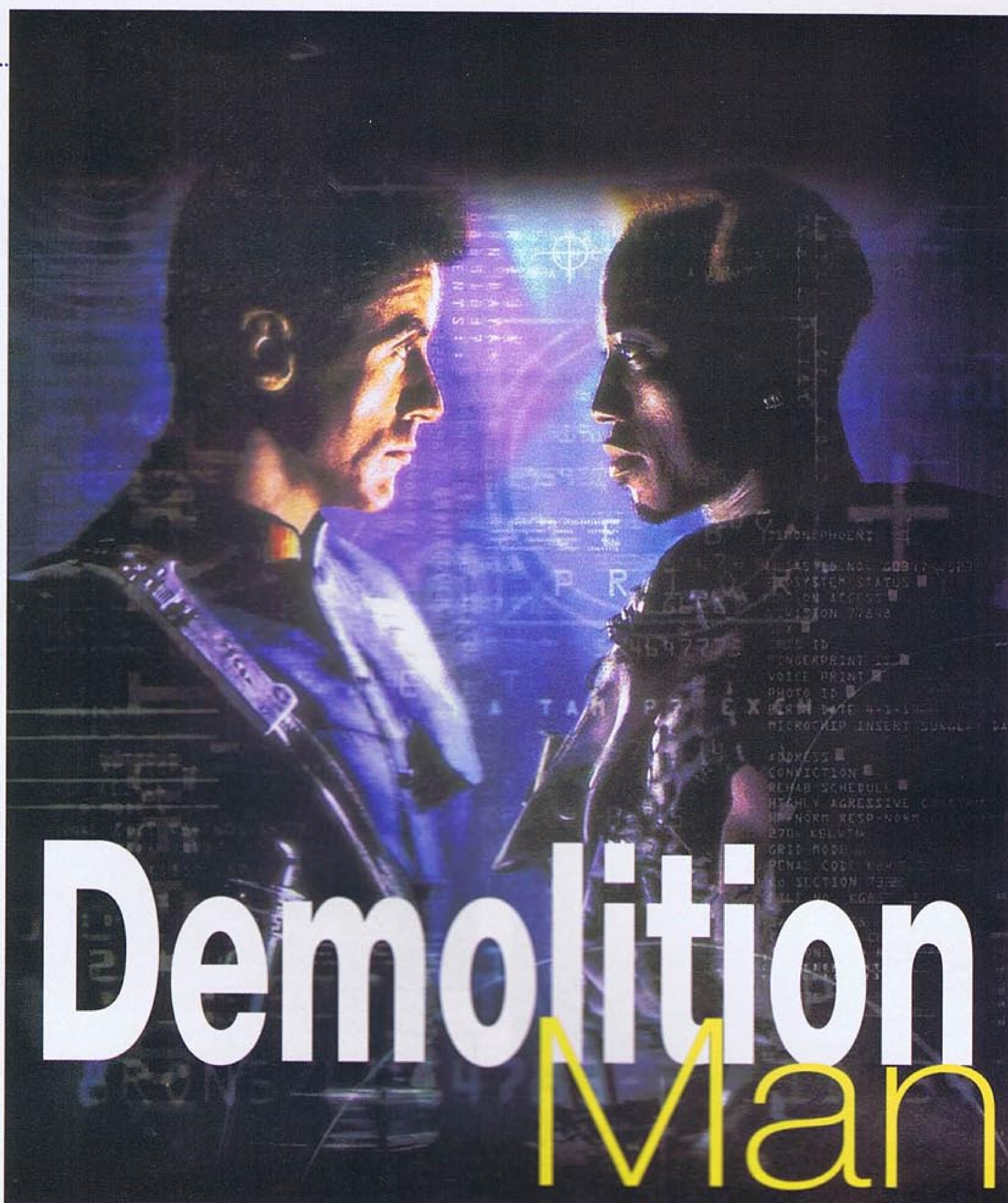
Y si encima cogen y nos ponen a comentar un juego cuya novedad más destacada es precisamente la mezcla de **perspectivas**, pues para qué deciros más. Apaga y vámonos. Veréis, es que las fases de **'Demolition Man'** se dividen entre las de **visión lateral clásica**, al **estilo 'Judge Dredd'** o **'Stargate'**, por poner ejemplos de juegos de la misma compañía, y las de **visión isométrica** en la más pura línea **'True Lies'**. La miga está en avanzar disparando a diestro y siniestro, haciendo uso de vuestras distintas armas, que esta vez son **bastante** más **modestas**.

Lo que sí se aprecia es una clara **diferencia** en el **nivel de dificultad**. Mientras las fases *laterales* permiten la pausa antes del salto y la colocación previa al disparo, las *isométricas* son una especie de huida frenética para escapar del auténtico enjambre de enemigos que os rodea.

Por lo demás, el juego no ofrece ningún otro aspecto destacable, salvo el **buen control** del **personaje** y la falta de originalidad de Acclaim ante títulos de origen cinematográfico.

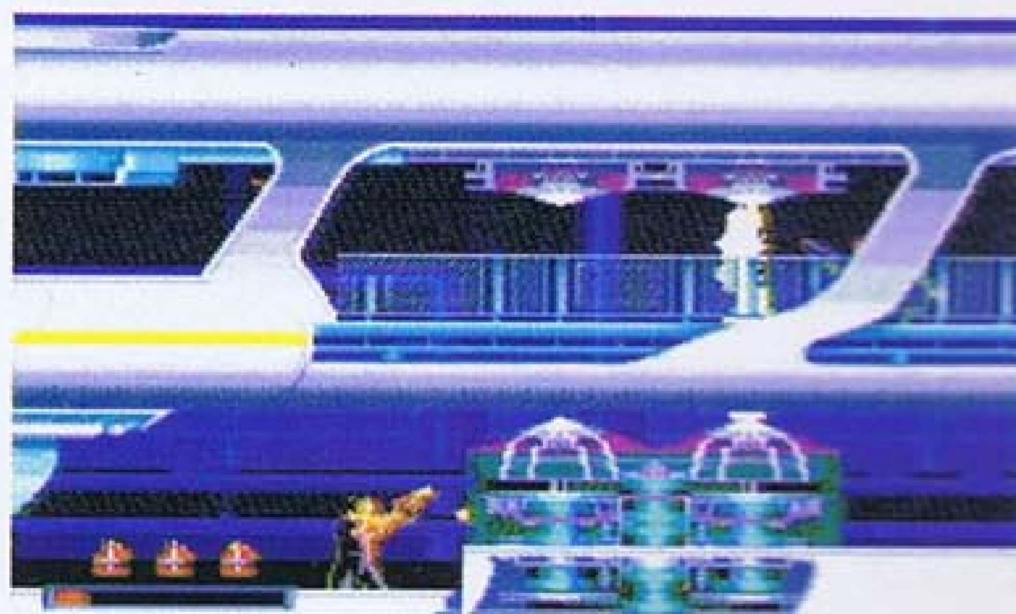


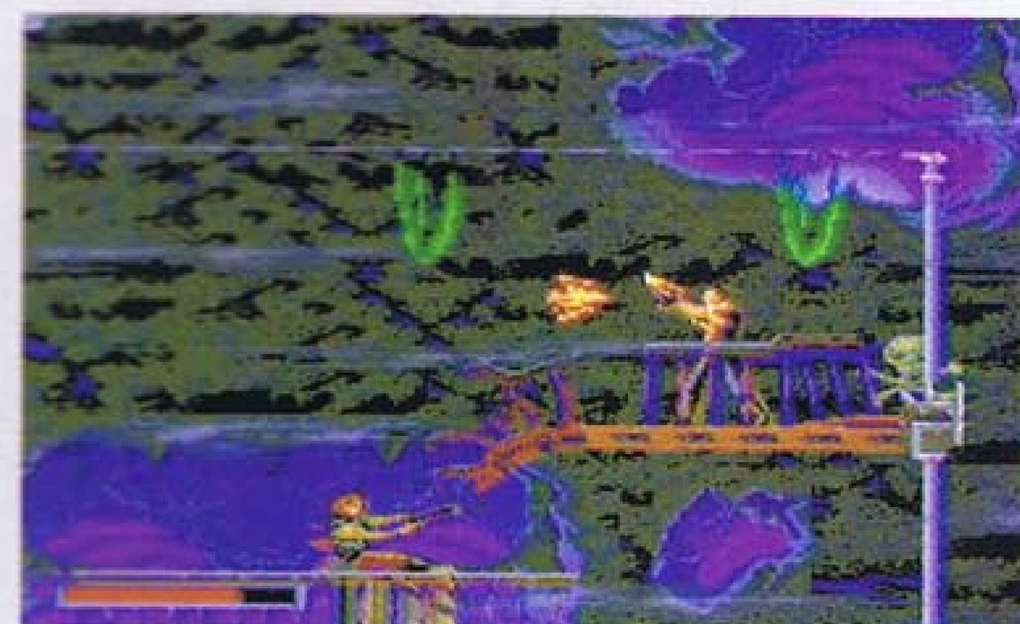
Cara a cara. *Los enfrentamientos a tiro limpio entre Spartan y Phoenix casi llegan a ser habituales durante la partida.*



Demolition Man

¿Y si tu futuro dependiera de Stallone?











Por fin un botiquín. *Pese a que en este momento no haga mucha falta, nunca viene mal un ítem que recarga la energía.*

ESTÁ EN ACCIÓN

- El cambio de perspectiva de juego entre unas fases y otras.
- La calidad de los efectos.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- El empacho de versiones 'peliculeras' al que nos está sometiendo Acclaim y, sobre todo, la falta de originalidad.



¡Esto es un infierno! *O casi, porque las fases de visión isométrica son bastante más difíciles que las de visión lateral.*

Una muestra de la visión lateral

En la **Preview** del **mes pasado** os enseñábamos el **mapa** de una de las fases de **'Demolition Man'** sobre perspectiva aérea. **Ahora** toca completar la panorámica con el **mapa** de una de las que pertenecen a la otra categoría: las de **visión lateral**. En este nivel en concreto, el protagonista debe ir escalando hasta llegar al último piso, donde le espera el enfrentamiento final con un **robot**. Suerte.

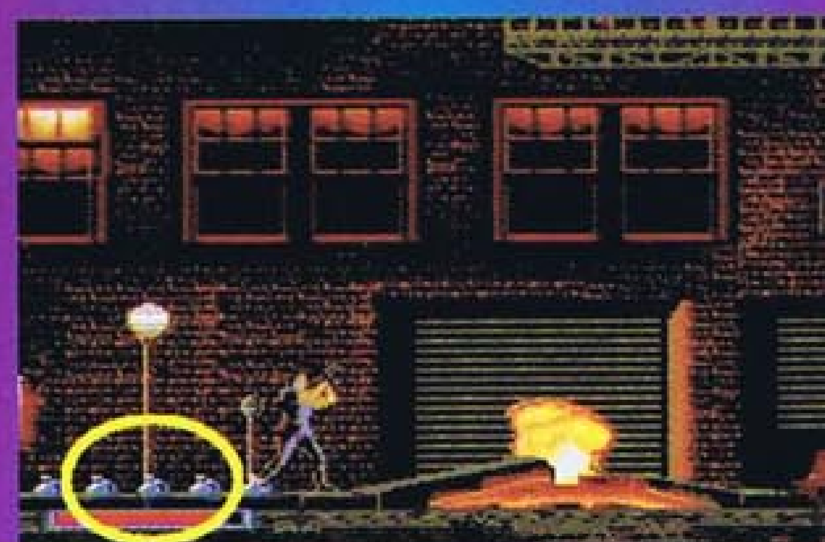


La armería de Spartan





Acostumbrados a gente como el **Juez Dredd**, los **'juguetes'** de **John Spartan** son más bien **'modestitos'**. Cuenta con **una pistola** que viene 'de serie' y con otros tres instrumentos que debéis recoger por el camino: una especie de **fusil de cañones recortados** con mayor potencia de fuego, unas **granadas** y unas **bombas** incendiarias. Lo curioso del caso es que **nunca** están las cuatro **disponibles a la vez**, ya que **sólo** podéis utilizar **dos** de ellas en cada momento.







ACCLAIM
Acclaim

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **2**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Con Acclaim y Stallone de por medio, la cosa está clara: 'Demolition Man' sólo podía ser un juego de acción y disparos a 'tuttiplén'. ¿No os lo esperabais?

• Desarrollo:
Plantea la típica sucesión de fases con enemigo final al canto. Cabe destacar que el nivel de dificultad más bajo tiene menos fases que los superiores.

• Tecnología:
En este apartado, lo mejor son los efectos sonoros, que incluyen también digitalizaciones de voces. Gráficamente no tiene nada especial que resaltar.

• Duración:
Los 3 niveles de dificultad (fácil, medio y difícil) hacen honor a su nombre. El fácil se termina en un día, pero el difícil no os da continuaciones, así que...

GRAFICOS — **74**
Poco espectaculares en general y demasiado oscuros en las fases de visión lateral.

SONIDO — **80**
Absoluto predominio de los buenos efectos sobre una música casi inaudible.

MOVIMIENTO — **76**
Limitados casi a avanzar y disparar, pues no os dejan elegir arma a vuestro antojo.

JUGABILIDAD — **73**
Desgraciadamente, sólo los cambios de perspectiva consiguen alterar la monotonía general que reina en la acción.

ENTRETENIMIENTO — **75**
Está bien lo de tener dos vistas en un juego, pero haría falta un más poco de originalidad en el planteamiento.

Opinión Por **Javier Abad**

Acclaim debería replantearse el tema de las licencias cinematográficas y comenzar a primar la calidad sobre la cantidad. Les agradecemos que nos traigan las últimas aventuras de gente como Stallone, pero también les rogaríamos que intentasen echarle un poco más de imaginación a la hora de programar sus juegos. La idea de las dos vistas es buena, pero no hay nada en la partida que nos sorprenda realmente.

Recomendación
Si te consideras un 'pasao' de la acción ya sabes que debes probarlo todo.

74

Super Stars

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Un deporte para chicos duros





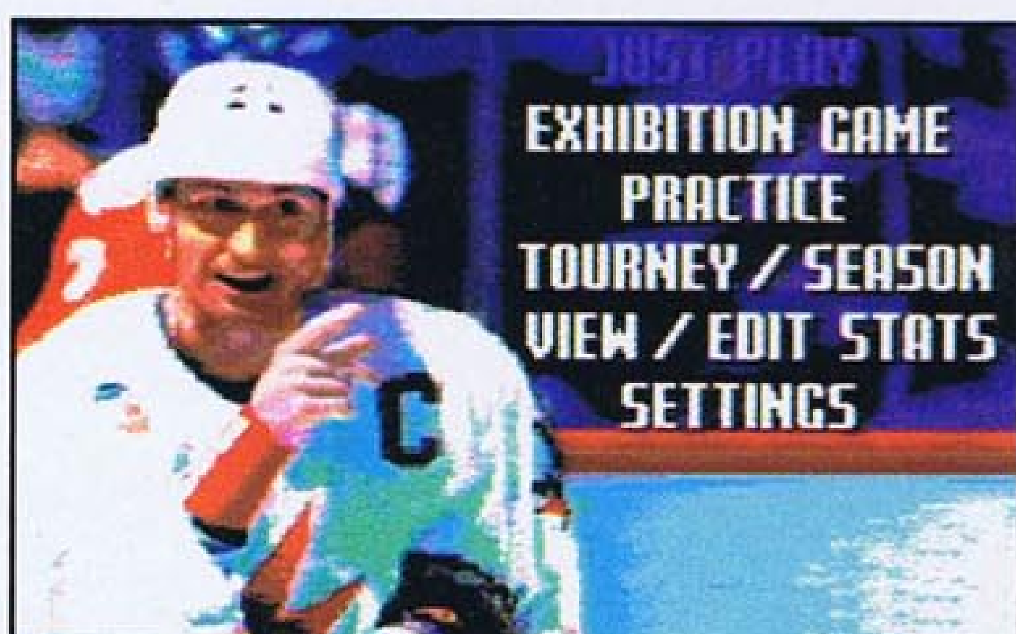
Wayne Gretzky AND THE NHLPA ALL-STARS

Parece que todos los juegos deportivos que se precien deben ir avalados por el nombre del deportista más destacado en ese campo. Éste es el caso de **Wayne Gretzky**, un jugador de **hockey sobre hielo** que brilló especialmente en las temporadas 93-94 en Los Angeles Kings, siendo **tan famoso como Michael Jordan** (al menos en EE.UU y Canadá).

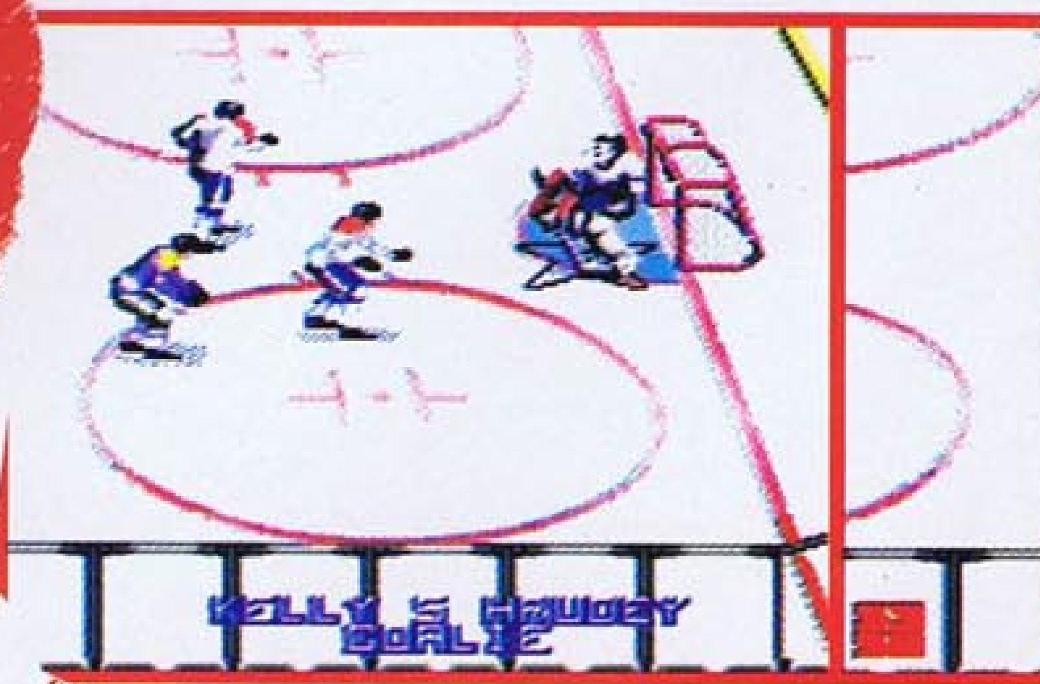
Para los no iniciados en este deporte, sabed que el objetivo es el mismo que el del fútbol: meter gol, pero con formas totalmente diferentes. No sólo porque se juegue con un stick o sobre una superficie helada, sino porque **se permite mucho más contacto, casi violencia**, lo que a veces lleva a una auténtica pelea a puñetazos. Todo eso es lo que pretende reflejar el cartucho: **potentísimos tiros, faltas constantes y alguna que otra pelea**.

El juego brinda **un buen montón de opciones**. Se puede elegir entre un **amplio número de equipos** para disputar un simple partido de **exhibición** o toda una **Liga**, y limitar el número de **jugadores** a **tres o** ampliarlo a **cinco** (teniendo siempre presente que a lo largo del partido esto puede variar, ya que cada vez que un jugador cometa un penalti será expulsado del campo durante dos minutos). La **duración** del **partido** también puede variarse, desde los **dos minutos** hasta los **veinte**.

Si os gusta el hockey sobre hielo, encontraréis en este Wayne Greztky un buen juego. Realista, bonito y muy competido. Si por el contrario no os mola nada este deporte, probad a acercaros igual a Greztky. A lo mejor aprendéis algo. Y le cogéis el gustillo al hielo.



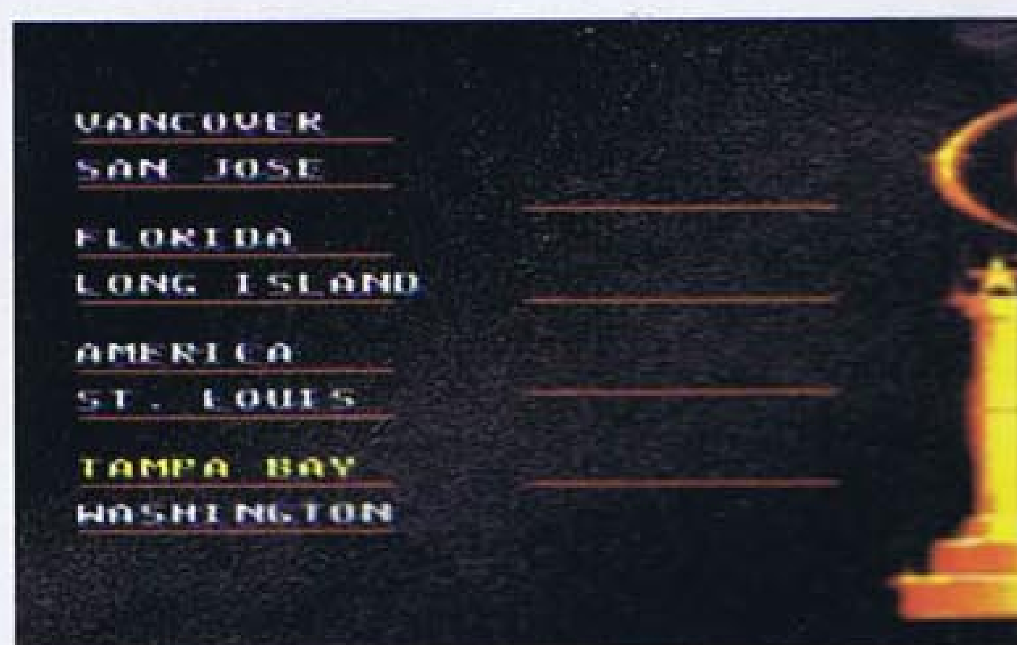
Modos de juego. *Tres son las opciones de juego que os ofrece Gretzky. La más apasionante, el torneo por supuesto.*



Un buen montón de equipos

Todos éstos son los equipos entre los que **puedes elegir** *para demostrar tu dominio del hockey. Como podrás comprobar, los hay de todos los rincones de los* **EE.UU. y Canadá**, *y cada uno de ellos cuenta con la* **alineación completa** *de todos sus jugadores. Elige sabiamente y a ¡comerte el hielo!*





Las eliminatorias. *Podéis participar en torneos al mejor de siete partidos ó también, si queréis, a un único 'match'.*

ESTÁ EN ACCIÓN

- Algunas digitalizaciones.
- La amplia gama de opciones.
- Que se puedan repetir las jugadas.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- La enorme dificultad para hacer que el portero contrario encaje un tanto.
- La limitación de golpes en las peleas.



Para disfrutar. *Cada vez que consigáis un tanto, aparecerá en pantalla la imagen digitalizada del gol. También veréis digitalizaciones cuando se cometa alguna falta grave.*



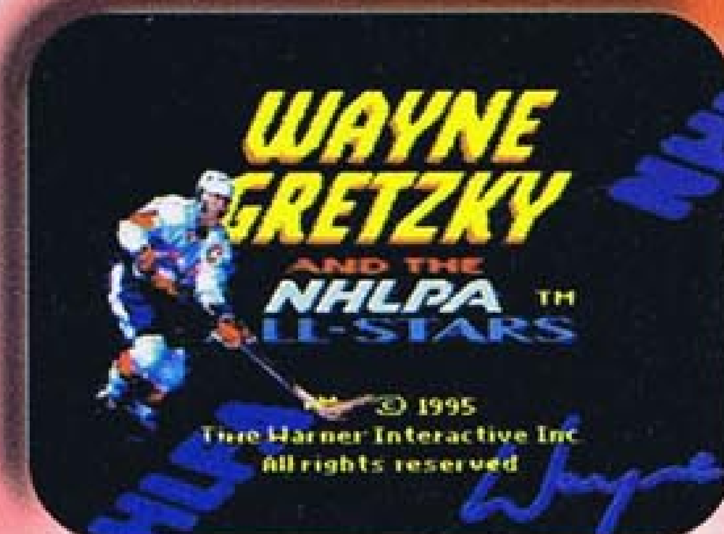
En tensión. *Time Warner ha sabido llevar a este juego toda la emoción y dureza del hockey sobre hielo.*



¿Qué tal lo habéis hecho? *En los descansos y al final del partido aparecerá una estadística con los datos del juego.*

El hockey tal como es

El hockey de Wayne Gratzky tiene una **vocación realista acentuada** *de la que podéis disfrutar en estas imágenes. Disparos a puerta, empujones en el centro de la pista o reñidas jugadas se desarrollan desde una perspectiva lateral que facilita el seguimiento del partido.*



TIME WARNER INT.
Time Warner Int.

Megas: **16** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Torneo**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Los juegos de hockey hielo son difíciles de calificar. Parecen deportivos, pero cuando comienza la batalla, uno podría encuadrarlos en el género luchador.

• Desarrollo:
Un campo de hockey, 10 jugadores entre dos equipos y un partido con una duración a elegir por delante. El objetivo: vencer. El cómo: cuanto más sucio, mejor.

• Tecnología:
Destaca por sus digitalizaciones y, en menor grado, por las melodías, que no son ninguna maravilla pero dan vidilla a este tipo de eventos deportivos.

• Duración:
Es fácil, depende de la duración del encuentro. O difícil, si es que lo que pretendéis es aguantar hasta que metáis un gol.

GRAFICOS — **80**
De gran tamaño, pero sin excesivos lujos. El decorado tiene buen aspecto.

SONIDO — **77**
Música típica de los deportes americanos. Ruidos de stick, portería, hielo, y público.

MOVIMIENTO — **73**
El hielo complica el movimiento de los jugadores, que es muy flojo en las peleas.

JUGABILIDAD — **76**
Controlar a los jugadores no resulta fácil por lo resbaladizo del hielo, aunque esto también puede ser un punto a su favor.

ENTRETENIMIENTO — **73**
Sólo si eres muy fanático del hockey sobre hielo, te llegará a enganchar. El resto pasará un rato, eso sí, ameno.

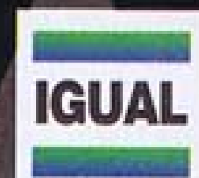
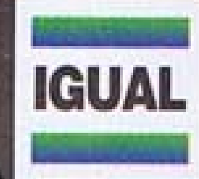
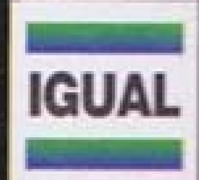
Opinión Por **David García**

La valoración de este juego puede resumirse en esa antigua máxima que dice: "Ni bueno, ni malo sino todo lo contrario". Quizá es que yo no soy ningún amante del hockey hielo, pero os aseguro que sí lo soy de los buenos cartuchos, y a simple vista éste no pasará a la Historia. Sólo nos hará pasar un rato entretenido. Eso de introducir las peleas podría haber sido una buena idea si se las hubiese dotado de más realismo.

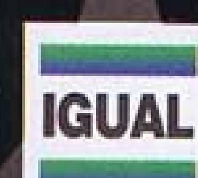
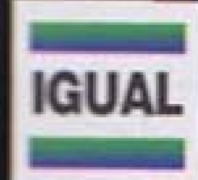
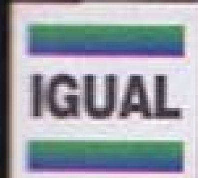
Recomendación
Para los muy fanáticos del hockey sobre hielo y otras rara avis del deporte.

73

N.E.S.

1	**Super Mario 3**	*Nintendo • Plataformas*	 IGUAL
2	**Chip´n Dale 2**	*Capcom • Plataformas*	 IGUAL
3	**Megaman 5**	*Capcom • Plataformas*	 SUBE
4	**Los Pitufos**	*Infogrames • Plataformas*	 BAJA
5	**El Rey León**	*Virgin • Plataformas*	 BAJA
6	**Jimmy Connors**	*Ubi Soft • Juego de Tenis*	 IGUAL
7	**Tiny Toon**	*Konami • Plataformas*	 IGUAL
8	**Jungle Book**	*Virgin • Plataformas*	 IGUAL
9	**Megaman 4**	*Capcom • Plataformas*	 IGUAL
10	**Kirby´s Adventure**	*Nintendo • Arcade*	 IGUAL

Game Boy

1	**Donkey Kong Land**	*Nintendo • Plataformas*	 IGUAL
2	**Kirby´s Dream Land 2**	*Nintendo • Plataformas*	 IGUAL
3	**Earthworm Jim**	*Shiny • Plataformas*	 IGUAL
4	**World Heroes 2 Jet**	*Takara • Lucha*	 SUBE
5	**Wario Land**	*Nintendo • Plataformas*	 BAJA
6	**NBA Jam T.E.**	*Acclaim • Basket*	 BAJA
7	**Jungle Strike**	*Ocean • Arcade/Plataformas*	 SUBE
8	**Monster Max**	*Titus • Aventura*	 BAJA
9	**Wario Blast**	*Nintendo • Arcade*	 IGUAL
10	**Donkey Kong**	*Nintendo • Plataformas*	 IGUAL

CURIOSIDADES

- **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** De las cavernas a los primeros lugares de la lista de Super. Sam el troglodita y sus plataformas arrasan con 'Prehistorik Man'.
- **EL SUBIDÓN:** La portátil estaba deseando un buen juego de lucha y 'World Heroes 2 Jet' ha venido a colmar sus deseos.
- **LA PROMESA:** Este mes no sabemos con cuál quedarnos. Pasaros por la sección de Previews y coged la que más os guste.
- **EL MEDIOCRE:** 'Demolition Man' ha entrado raspando en la lista, pero al hockey de Wayne Gretzky no ha habido quien le salve.
- **EL REY DEL NÚMERO 1:** Si fuera un político, se le exigiría su dimisión. Pero como no lo es, Donkey Kong sigue en el poder.
- **EL MÁS BUSCADO:** Esta vez nos ponemos deportistas, porque no hay nadie que se resista a los encantos de FIFA 96.





Super Nintendo

1	**Donkey Kong Country** Nintendo • Plataformas	IGUAL
2	**Illusion of Time** Enix/Nintendo • RPG	IGUAL
3	**Earthworm Jim** Virgin • Plataformas	IGUAL
4	**Hagane** Hudson/Virgin • Acción	IGUAL
5	**Prehistorik Man** Titus • Plataformas	NUEVA ENTRADA
6	**Judge Dredd** Acclaim • Acción	BAJA
7	**Astérix &Obélix** Infogrames • Plataformas	NUEVA ENTRADA
8	**Jungle Strike** Electronic Arts • Acción/Estrategia	IGUAL
9	**Super Punch Out** Nintendo • Boxeo	BAJA
10	**The Firemen** Human • Arcade	BAJA
11	**Unirally** Nintendo/DMA • Arcade	BAJA
12	**NBA Jam T.E.** Acclaim • Basket	BAJA
13	**Beavis & Butt-Head** Viacom/Newmedia • Beat´em-Up	NUEVA ENTRADA
14	**Tetris & Dr. Mario** Nintendo • Inteligencia	BAJA
15	**I. Superstar Soccer** Konami • Fútbol	BAJA
16	**Secret of Mana** Nintendo/Squaresoft • RPG	BAJA
17	**Stargate** Acclaim • Plataformas	BAJA
18	**Putty Squad** Ocean • Plataformas	BAJA
19	**Demon´s Crest** Capcom • Aventura-plataformas	BAJA
20	**Demolition Man** Acclaim • Acción	NUEVA ENTRADA



EL PULSO

La Revolución de los modestos ha llegado a los 16 bits. En el día de hoy, cautivo y desarmado el ejército de juegos de relumbrón, 'Prehistorik Man' y 'Astérix & Obélix' se han alzado en armas para demostrar que se puede triunfar en la vida sin necesidad de un padre rico que te respalde. Que para esto de los videojuegos basta con un poco de imaginación y tres plataformas bien puestas. Mientras tanto, 'Demoliton Man' se bate en retirada hacia el cuartel general de Acclaim para reorganizar su estrategia. Quizá el atacar siempre por el mismo flanco termine por hacer que la batalla se pierda. ¿Y 'Beavis & Butt-Head', qué? Pues eso, pasando de todo que es lo suyo.

ZONA ZERO

Huang Shu (Ondara)

Bueno, no es por nada, pero nos imaginamos, a juzgar por tu nombre, que para ti realizar este dibujo ha debido ser más fácil que para el resto de los fans de 'Samurai Shodown'.





Beatriz García Corrochano (Toledo) ¡Siete añazos!



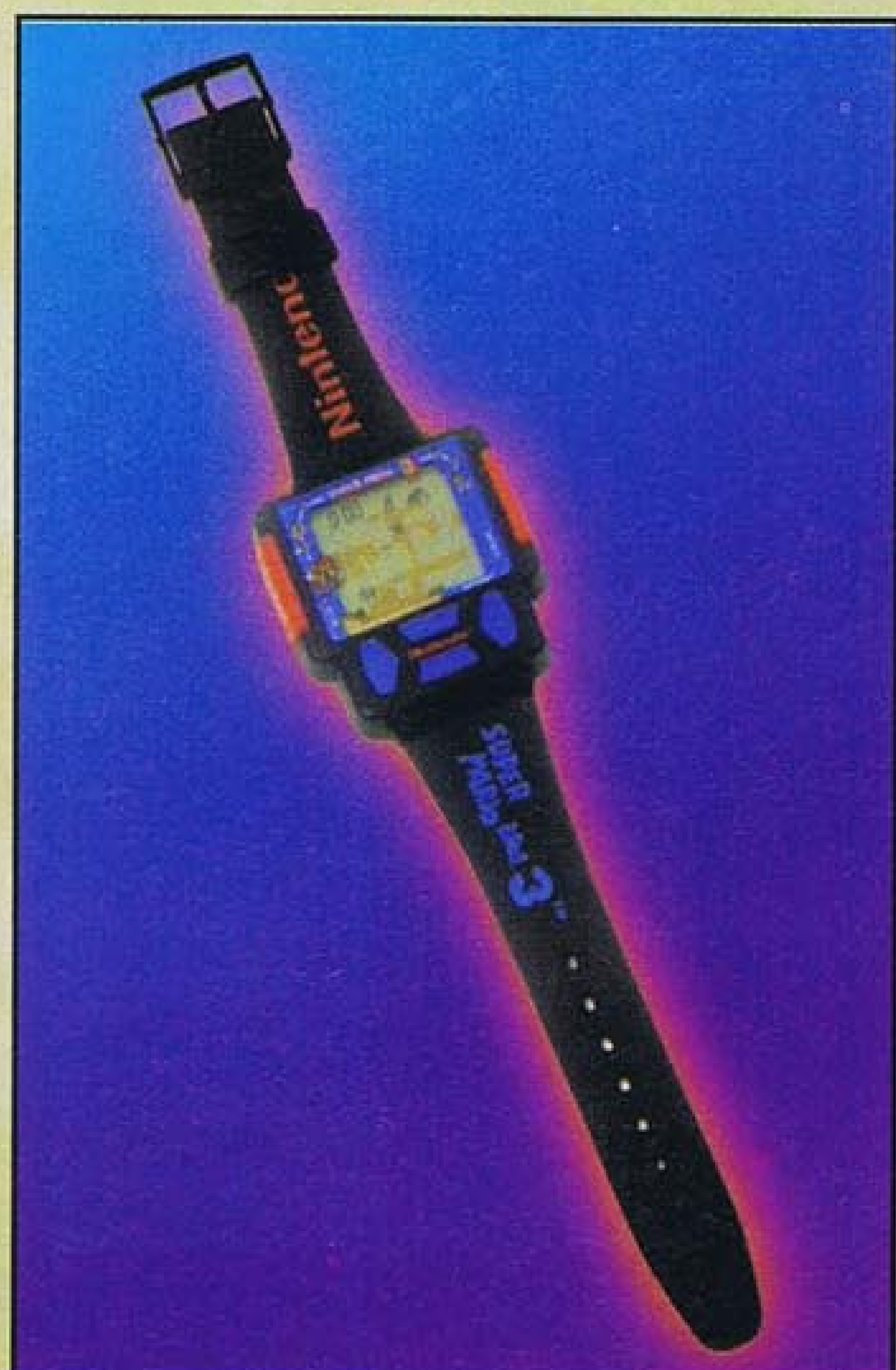
EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN



Iván Nokonoko (Pontevedra)

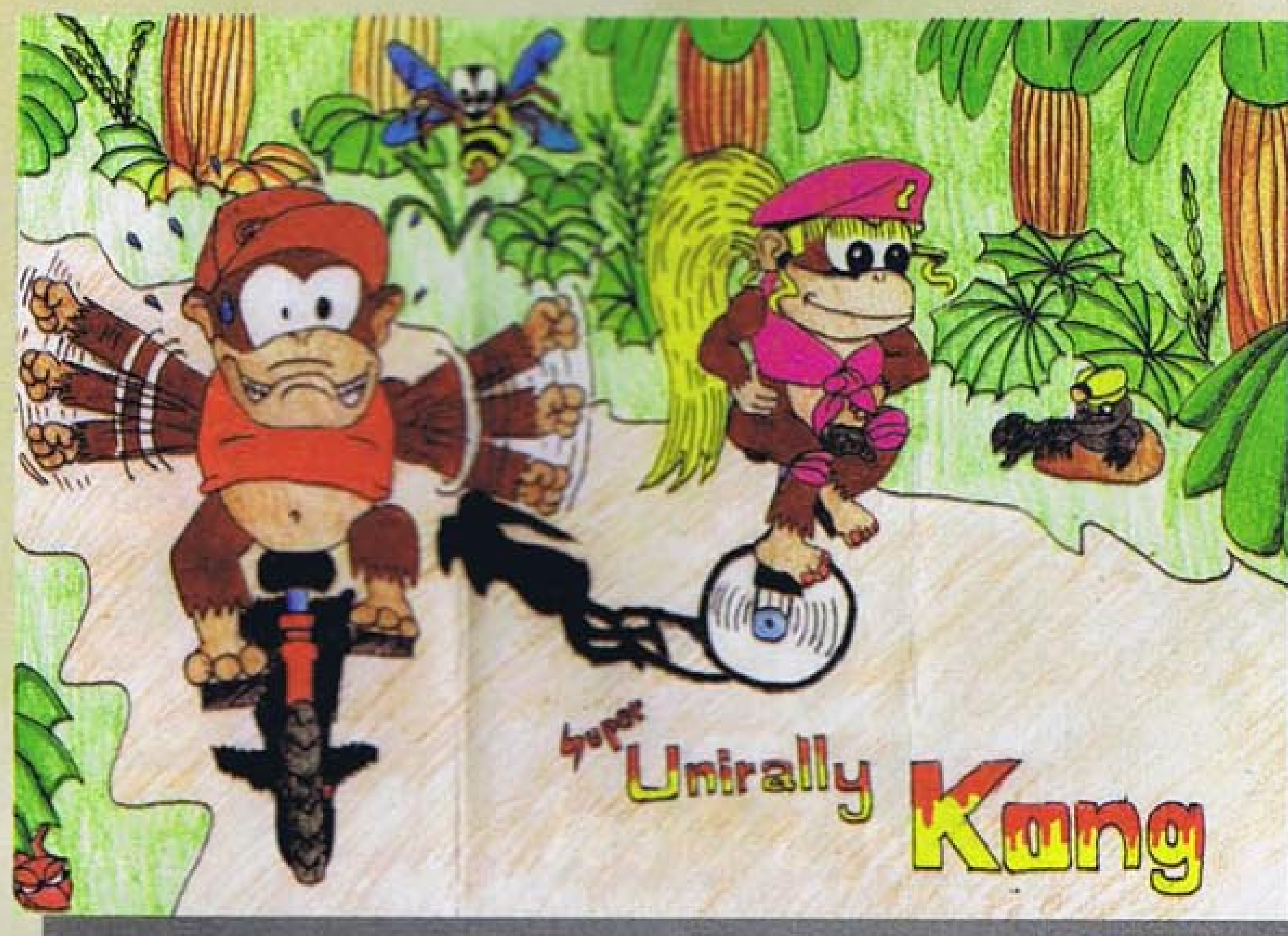
Ana María Machín Munguía (Las Palmas de Gran Canaria)





¿Qué hora es? Ah!, que no lo sabes, bueno. ¿Qué día de la semana es hoy? ¿Tampoco lo sabes? Por lo menos tendrás una alarma para saber cuándo tienes que comprar la próxima revista. ¿Que tampoco? Pues está claro que la solución para acabar con tu 'pasotismo temporal' es enviarnos un dibujo o una carta divertida y conseguir este súper reloj de Mario:

HOBBY PRESS, S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 -
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO**.



Gabriel Bosquet Ruiz (Barcelona)

A veces llegan Cartas ...

Agradecidas

Alberto Hermida Castro (Lugo)

Hola Nintendo Acción:
Os escribo para deciros que como estoy seguro de que voy a ganar el reloj quiero compartir mi alegría con todos los españoles y en especial con Víctor, Carón, Rubén y Tomás, Mallo, Javi, Pablo (Arias), Sofía, Mosteirón, Aarón, Tino Bambino, Kos, Roberto, Jose Antonio, Dadi, Paquete, Juan Gonsalez, Adri, Jose María, Elena, Tamara, Ricardo, Galo, Chamer y con todos los que se me olvidan

Culinarias

- Tengo mas hambre qué un perro ciego. Me voy a zampar (comer) un bocata de Atón con mi salsa, (hecha por mí).
INGREDIENTES: Se coge un bollo de pan, orégano, tomate frito, cebolla, avecren y una o dos latas de Atún. Y sale rico, rico, (como no lo probeis acabaré con vosotros) hay una bomba en la carta y teneis 5 segundos ya os quedan 4, 3, 2, 1 Hasta Nuncaaaaaaa

Lorenzo López Rizos (Córdoba)

la segunda no y la tercera...
¡Como no me la publiqueis! os entrara un dolor por el diodeno sesuar que se ira convirtiendo en una hamatoma que, por la gloria de mi madre, que sera un fistro de hamatoma vaginar!
¿Esto es todo? ¡Nooo!!

Pecadoras

Manuel Rubio del Solar (Badajoz)

-Esta es ya la carta nº ttropecientosmil,(y tbdavia os quedan muchas por guantar),molan mucho escribirlo s (perdon por el super fallo),"REPETICION DE LA UGADA" : mola mucho escribirlos (otra vez!) ESCRIBIRLOS(aaaahhh!!) ESCRIBIROS bien bien), esta vez os voy a decir un par de trucos

Con moviola

David Paradas Zarrios (Madrid)

Ahora, tu Imaginación tiene premio



¡Inseparables!

Tú y tus cartuchos... Os une algo que no se puede describir con palabras. Por eso hay que hacer como Valeriano. Una instantánea divertida, un sobre, una dirección y la calculadora es tuya. Anímate, colega. Demuestra que eres un 'tío' simpático, hazte una foto así de divertida y envíala ¡ya!



Esta calculadora puede ser tuya

Las cartas a: HOBBY PRESS,S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis:
ZONA ZERO. LA FOTO

Super Nintendo

Judge Dredd

Bienaventurados los que tienen hambre y sed de Justicia...

Comprueba paso a paso lo difícil que lo tiene el Juez Dredd para lograr que la Justicia vuelva a reinar en el mundo. Aquí tienes 'masticados' cada uno de los niveles que componen la última hazaña de Stallone.

Por David García

En el **año 2.139 la Justicia** tal y como la conocemos hoy en día **habrá dejado de funcionar**. En su lugar, surgirá un grupo de personas que se autodenominarán **los Jueces**. Ellos serán los encargados de **mantener la Ley** y el orden mediante el uso indiscriminado de la fuerza. En esta fábula futurista, con moraleja incluida (sé bueno y no te pasará nada), se sitúa **Dredd**: uno de los Jueces con un **sentido correcto de la Justicia**. *NOTA: Para pasar de nivel es imprescindible cumplir el objetivo primario. El secundario, por su parte, tan sólo incrementará vuestro número de puntos.*

Nivel 1 Peleas Callejeras



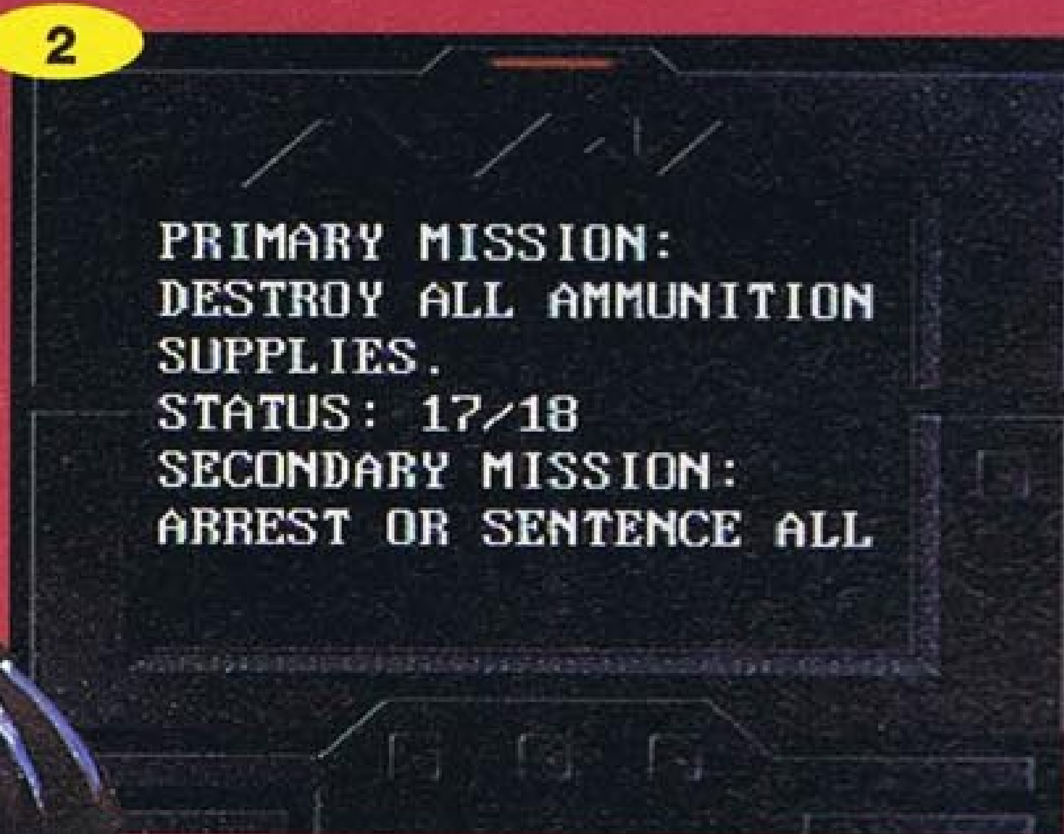
1

LUGAR: Las calles de Mega City Uno.

OBJETIVO PRIMARIO: Destruir los suministros de munición de la zona. Éstos están contenidos en unos barriles de color blanco **(1 y 2)**.

OBJETIVO SECUNDARIO: Es de lo más cristalino. Consiste en arrestar o eliminar a los participantes en las peleas callejeras.

Tened en cuenta que el arma de mano es más efectiva para las distancias lejanas. Pero en el com-



2



4



3



5

bate cuerpo a cuerpo es donde nuestro héroe, el Juez Dredd, se desenvuelve mejor. Confiad en nosotros, la voz de la experiencia **(3 y 4)**.

SUBFASES: 2.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 1: 18.

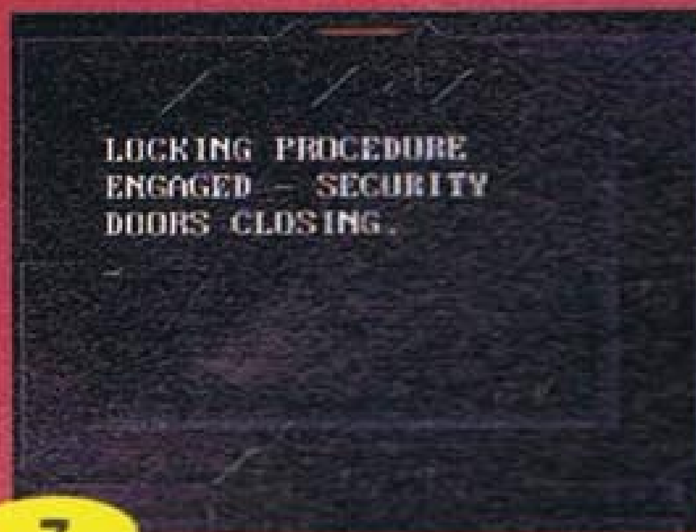
NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 2: 16 + Enemigo Final **(5)**.

PASADIZOS SECRETOS: Ninguno.

CLAVE: No.

Nivel 2 El Penal de Aspen


6



7


8

LUGAR: Centro Penitenciario de Aspen. Nada que ver con las famosas pistas de esquí que han hecho famosa a esta localidad de EE. UU.

OBJETIVO PRIMARIO: Cerrar todas las puertas de seguridad. Habrá que acceder a todas las terminales de ordenador del centro **(6 y 7)**.

OBJETIVO SECUNDARIO: De nuevo es de lo más claro: arrestar o eliminar a todos los convictos que intenten escapar **(8)**.

SUBFASES: 3.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN SUBFASE 1: 5.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN SUBFASE 2: 6.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN SUBFASE 3: 4 + Enemigo Final **(9)**.

PASADIZOS SECRETOS: Sí **(10)**.

CLAVE: QBGB.



9



10

Nivel 3 Un Paseo por el Desierto

LUGAR: El desierto de la Tierra Maldita.

OBJETIVO PRIMARIO: Encontrar su Libro de Leyes que es fundamental para poder demostrar su inocencia. Es necesario localizar, en primer lugar, al Juez Fargo **(11)** para que le entregue las pruebas de su inocencia en un caso de asesinato



11



12

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos **atómicos guantes marca Nintendo Acción** *pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que* **enviarnos un truco** *-o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Ahora, el* **truco debe ser original y, claro, funcionar.** *Pues bien, ya tenéis el 'trucazo del siglo', entonces cogéis un sobrecito y escribís:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que además os regalaremos unos **estupendos guantes 'nintenderos'**.

Cruis'n USA
ARCADE

Conducir un súper Testarrosa

¡Cómo son nuestros lectores! Nada, que **no se conforman con enviar trucos para la Super o el Game Boy**, *que ahora van de sofisticados y recreativos, y que, a la menor oportunidad, dejan caer* **'cheats modes'** *para los arcades de moda. Como* **'Cruis'n USA'**, *la genial recreativa de* **Williams con tecnología ULTRA 64**, *que ya tiene nuevo truco.*

Llega desde **Orense**, *lo envía el amigo* **Antonio Álvarez** *y dice lo siguiente: elige el* **Ferrari** *en la pantalla correspondiente y* **dedícate a pisar y a soltar el pedal del acelerador hasta que empieces a jugar**. *Verás que el* **'diablo rojo' se ha convertido en un súper Ferrari** *de purpurina y* **velocidades inalcanzables**.

No sé que os parecerá a vosotros el cambio, pero a nosotros nos parece muy, pero que muy bien.

(SUBFASE 1) y posteriormente localizar el Libro (SUBFASE 2).

OBJETIVO SECUNDARIO: Seguro que la filosofía de este objetivo no os pilla de sorpresa puesto que se trata de arrestar o eliminar a todos los delincuentes que habiten en la Tierra Maldita **(12 y 13)**.

SUBFASES: 2.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 1: 1.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 2: 1 + Enemigo Final **(14)**.

PASADIZOS SECRETOS: Ninguno.

CLAVE: No.



13



14

Nivel 4 De Vuelta a la Ciudad

LUGAR: La ciudad Mega City Uno.

OBJETIVO PRIMARIO: Se trata de un punto fundamental de cara a poder afrontar el resto de los niveles: rearmarse. Esto se consigue haciendo estallar los mismos barriles blancos de la primera fase y recogiendo los diferentes items que arroja la explosión **(15)**.

OBJETIVO SECUNDARIO: Arrestar o sentenciar a cualquier malhechor que ose impedirle llevar a cabo su misión **(16)**. El Juez Dredd no se anda con chiquitas.

SUBFASES: 2.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 1: 6.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 2: 10.

PASADIZOS SECRETOS: Ninguno.

CLAVE: No.



15



16

Nivel 5 ¡Inocente!



17



18

LUGAR: El Gran Consejo de los Jueces.

OBJETIVO PRIMARIO: Llegar hasta la sala del Gran Consejo **(17)** para convencer a los Jueces de su inocencia (SUBFASE 1) y acceder a la terminal que le indique a Dredd el paradero del Juez Rico **(18)**.

OBJETIVO SECUNDARIO: Esquivar o desarmar a los cazadores de Jueces de la sala.

SUBFASES: 2.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 1: 1.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 2: 1.

PASADIZOS SECRETOS: Ninguno.

CLAVE: FCWZ.

Nivel 6 Las Motos del Futuro

LUGAR: El espacio aéreo de Mega City Uno.

ÚNICO OBJETIVO: Hacer explotar los misiles que lancen los cazadores de Jueces antes de que alcancen la moto de Dredd y, al mismo tiempo, derribar a estos individuos.

SUBFASES: 1.

NÚM. DE OBJETIVOS: Todos los cazadores que aparezcan.

PASADIZOS SECRETOS: Ninguno.

CLAVE: No.

Nivel 7 La Entrada al Laboratorio Janus

LUGAR: Las ruinas de la Estatua de la Libertad.

OBJETIVO PRIMARIO: Derrotar a los robots ABC. Su aspecto es el de grandes estatuas de forma granítica y de titánicas fuerzas **(19 y 20)**.

OBJETIVO SECUNDARIO: Ninguno.

SUBFASES: 2.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 1: 4.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 2: 8.

PASADIZOS SECRETOS: Ninguno.

CLAVE: No.


19



20

Nivel 8 Impedir la Clonación

LUGAR: El interior del Laboratorio Janus.

OBJETIVO PRIMARIO: Desactivar todas las terminales de ordenador **(21 y 22)** para cortar el suministro de energía e impedir que se siga produciendo la clonación (SUBFASE 1).

Destruir a Rico **(23)**, el encargado de la vigilancia del laboratorio. Es un Juez volador con una armadura hecha de una aleación especial y muy, muy dura (SUBFASE 2).

OBJETIVO SECUNDARIO: Encontrar y destruir todos los tubos de clonación.

SUBFASES: 2.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN SUBFASE 1: 3.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN SUBFASE 2: 1.

PASADIZOS SECRETOS: Ninguno.

CLAVE: No.



21



22


23



Maximum Carnage

SUPER NINTENDO

Unas cuantas ventajas

*¿Qué, **problemas con Venom**? Pues nada, eso está resuelto. A continuación vamos a darte unos truquillos muy simples que debes introducir en la **pantalla de presentación**. Ahí van y esto es lo que hacen:*

RECUPERAR LA BARRA DE ENERGÍA: *Izquierda, L, A, X, Y, Select.*

CINCO CONTINUACIONES: *Arriba, Arriba, Abajo, A, B, Select.*

CINCO VIDAS: *Abajo, Y, B, R, L, Select.*



Metal Marines

SUPER NINTENDO

Todas las fases son tuyas

*¿Cómo, que no has jugado a **'Metal Marines'**? Inconcebible. ¡Pero si es de lo más **divertido**! Vale, aceptamos que es **complicado**, pero para eso estamos nosotros, ¿no? Excelente, toma nota de los **passwords de acceso a cada nivel** y a otra cosa mariposa.*

Pero eso sí, recuerda que en este 'cibercombate' tú tienes la última palabra. Úsalos adecuadamente.

HBBT	**RNSN**
PCRC	**ZDCP**
MWTN	**FKDV**
LSMD	**YSHM**
CLST	**CLPD**
JPTR	**LNVV**
NBLR	**JFMR**
PRSC	**JCRY**
PHTN	**KNLB**
TRNS	



Nivel 9 Los Gila Munja

LUGAR: Las alcantarillas de Mega City Uno.

OBJETIVO PRIMARIO: Destruir a todos los miembros del clan Gila Munja. Ya veréis el aspecto de estos *amiguitos*. Son unos abigarrados guerreros **(24)** más propios del siglo pasado (o del anterior) que de este 2.139.

OBJETIVO SECUNDARIO: Está claro a estas alturas de la jugada: arrestar o sentenciar a los malvados de la zona **(25)**.

SUBFASES: 2.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 1: 3.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 2: 14 + Enemigo Final **(26)**.

PASADIZOS SECRETOS: Ninguno.

CLAVE: No.


24


25



26

Nivel 10 El Carbono 4


27


28

LUGAR: Centro de Proceso RC4.

OBJETIVO PRIMARIO: Descubrir todos los bidones de carbono 4 e impedir la contaminación total de Mega City Uno **(27)**.

OBJETIVO SECUNDARIO: Liberar a los rehenes **(28)**.

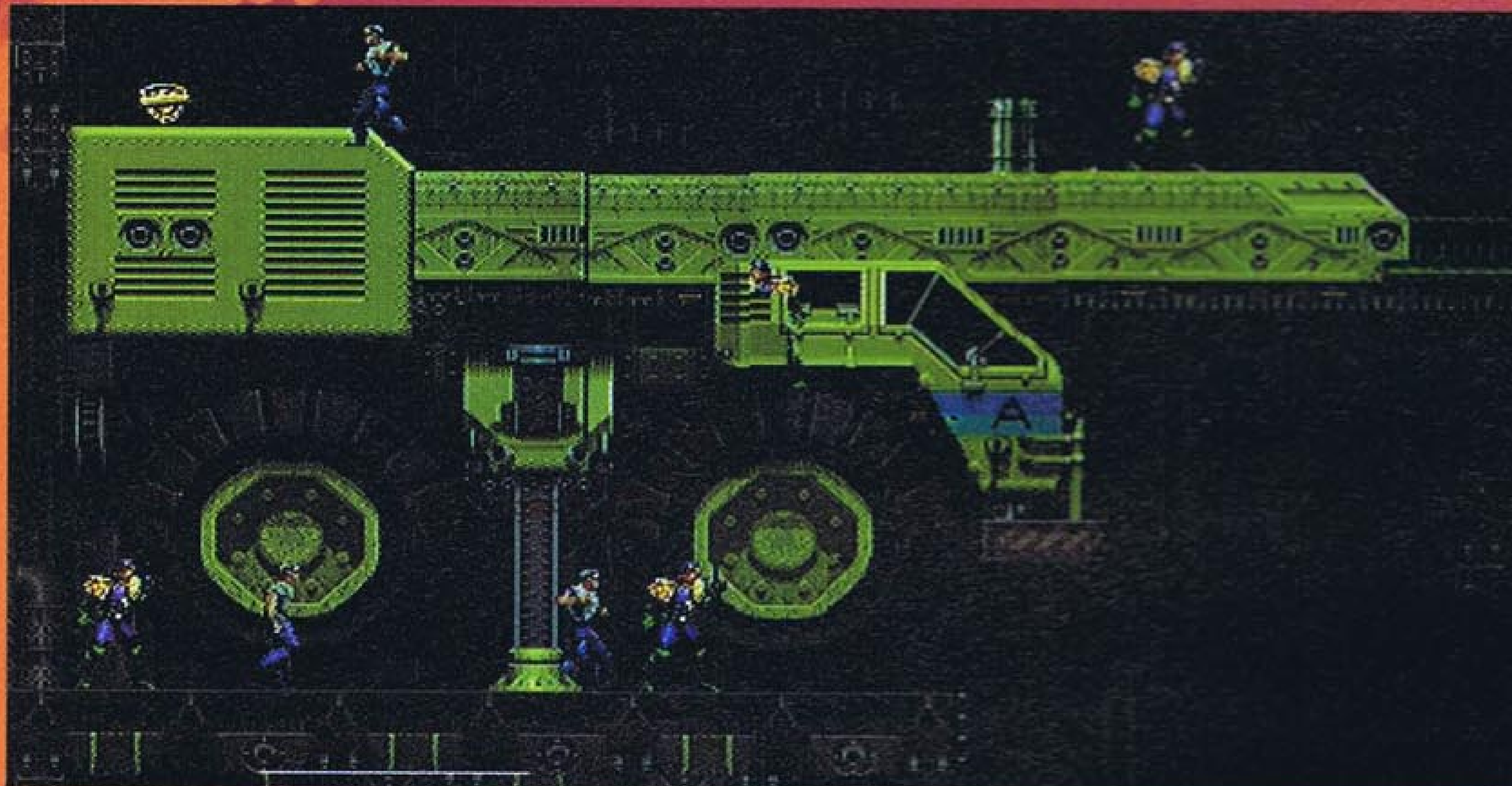
SUBFASES: 2.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 1: 15.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 2: 19.

PASADIZOS SECRETOS: Sí, en la segunda subfase **(29 y 30)**.

CLAVE: CRQF.




29


30

Nivel 11 El Juez Surfero

LUGAR: Las torres más altas de la metrópoli Mega City Uno.

OBJETIVO PRIMARIO: Eliminar a los surfistas voladores **(31)** que alteran el orden de la ciudad monta-


31

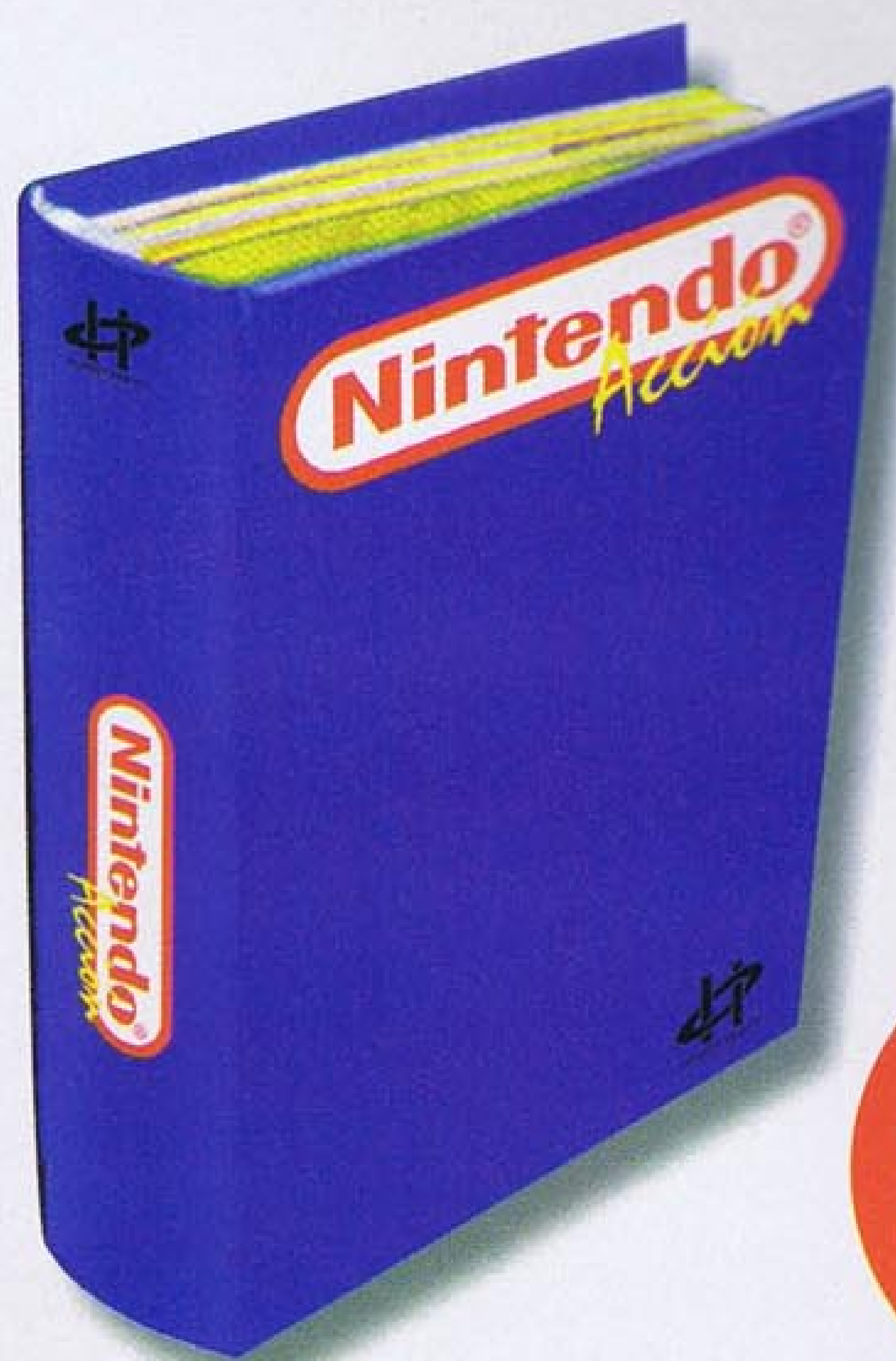
PARA TENERLO TODO,

completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).



BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.

Por sólo 950 Ptas



dos, de una manera súper fardona, en sus tablas.

SUBFASES: 2.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 1: 5.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 2: 1.

PASADIZOS SECRETOS: Ninguno.

CLAVE: No.


32



33

Nivel 12 Los Jueces de la Oscuridad

LUGAR: La nave espacial Justice One.

OBJETIVO PRIMARIO: Desactivar todos los sistemas de seguridad de la nave para impedir que los Jueces de la Oscuridad roben el dispositivo de transporte interdimensional que se esconde en la nave. De nuevo habrá que acceder a las terminales de ordenador **(34 y 35)**. Para, posteriormente (SUBFASE 3), encontrar el mencionado dispositivo, que es una especie de copo de nieve destellante **(36)**.

OBJETIVO SECUNDARIO: Eliminar a los delincuentes presentes en la lanzadera espacial.

SUBFASES: 3.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 1: 3.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 2: 3.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN LA SUBFASE 3: 1 + Enemigo Final **(35)**.

PASADIZOS SECRETOS: Sí. Nos toparemos con ellos en dos ocasiones: uno en la tercera subfase tras superar al enemigo final, y otro para llegar hasta el dispositivo **(36)**.

CLAVE: VMTB.


34


35


36

Nivel 13 El Juicio Final


37

LUGAR: El mundo de la Muerte.

OBJETIVO PRIMARIO: Eliminar al Juez Death, líder espiritual de los Jueces de la Oscuridad. Con su desaparición, el Juez Dredd se quitará un gran peso de encima.

OBJETIVO SECUNDARIO: Ninguno.

SUBFASES: 2.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN SUBFASE 1: 1.

NÚM. DE OBJETIVOS PRIMARIOS EN SUBFASE 2: 1.

PASADIZOS SECRETOS: Ninguno.

CLAVE: No.


38

GANADORES CONCURSO DONKEY KONG LAND

Cada uno recibirá una consola **Game Boy Special Edition** del color que prefiera.

Pablo Filomeno Farrerons	Barcelona
José Antonio Méndez Parra	Badajoz
Jaime Martín Hdez.	Tenerife
Iñigo Cervero Bermejo	Logroño
Arturo San Emitrio Campos	Barcelona
Raúl Ramos Fontecoba	La Coruña
Samuel Campos Peñaranda	Barcelona
Aitor López San Andres	Santurce
José Ramírez Alvarez	Huelva
Lorenzo Carrera Bertolet	Jerez
Jordi Montilla Pérez	Sabadell
Miguel Molina García	Lérida
Denis Hernández Buñin	Madrid
Manuel E. Quirós	Pto. Sta. María
Rafael Montagud González	Valencia
Marcos Marcilla Bastida	Barcelona
Ingrid Barrachina Peregrin	Gavá
José Pedrezuela Molledo	Trapagaran
David Ramos Martín	Pto. de la Cruz
Nuria Picot Pérez	Zaragoza
Angel Rodríguez Miguens	Sevilla
José López Martín	Dos Hermanas
Fco. Rodríguez Gonzalez	Nerja
Enrique López Merino	Madrid
Inmaculada Santamaría	Tenerife

GANADORES CONCURSO LOONEY TUNES

Cada uno recibirá un cartucho de **Looney Tunes Basketball** para consola Super Nintendo

Iván Fernández Fdez.	Lugo
Iván Portero Esquilaque	Madrid
José Luis Villalón Ruiz	Sabadell
Mª José Bethencourt	Sta. Cruz de la Palma
Jorge Rayo López	Cepes de la Vega
Jaime Nadal López	Arganda
Antonio Alvarez Curcho	Huelva
Ignacio García Pascual	Madrid
José M. López Martín	Dos Hermanas
Julian Félix González	Pto. de la Cruz
Teresa Esqué Engluna	Tarragona
Alberto García Moreno	Madrid
David Vilar Peris	Castellón
Denis Hernández Buñin	Madrid
Juan Pinero Cerro	Madrid
Sergio Guil Monsalve	Valencia
Antonio García Navarro	Aldaya
Juan Matute Herráiz	Valencia
Miguel Molina Garcia	Lérida
Noël Lang Agulló	Alicante
Miguel Azorin Vilaplana	Alicante
Pablo Espinosa Quirós	Cádiz
José Gutiérrez Fdez.	Tarragona
Guillermo Cáceres Llorca	Barcelona
Pedro Galera Gomez	Granada

concurso DONKEY KONG LAND



Super Punch ☆ Out

Tú pones los puños. Nosotros, la guía que te convertirá en un verdadero campeón.

Minor Circuit

Gabby **Jay**



El primer rival en vuestra carrera hacia el título es **Gabby Jay**. Sus golpes se ven a la legua, y como encajador es un desastre. Cuando desde su esquina le gritan: ***"Back off, catch your breath!"***, el bueno de **Gabby retrocede**, **rellena** su barra de **energía** y lanza **un gancho (1)**. Cuando veáis que se echa hacia atrás y se señala **el pecho**, es que va a volver para lanzar un gancho. **Esquivadlo** moviéndoos hacia un lado **y golpeadle** después **(2)**. En pocos segundos, estará pensando en su retirada.





Bear **Hugger**



A este grandullón parecen **no afectarle** mucho los **golpes bajos**, así que tendréis que intentarlo por arriba. Lanzad un directo a su cara y si lo para con sus puños, echaos **hacia atrás** (pad abajo) para evitar que os aplaste la cabeza con sus palmadas. Aprovechad después que todo su corpachón queda al descubierto para golpearle a mansalva **(1)**. Cuando le gritan: ***"Go! Attack him now!"***, ataca con varios ganchos, pero los marca mucho y sus movimientos son lentos, así que podéis esquivarlos fácilmente **(2)**.





Piston **Hurricane**



En vuestra carrera, se cruza ahora un morenito fibroso que presume de ser **un huracán** y puede quedarse en una brisa mañanera si seguís nuestras instrucciones. Lo primero de todo es observar sus movimientos y ver que cuando **retrocede**, lanza un **ataque** que podéis **parar fácilmente** bajando y subiendo vuestra guardia. Después tira **un par de ganchos** que también se esquivan **sin problemas (1)**. Entonces será vuestra oportunidad y, por cierto, comprobad por vosotros mismos que los directos a su estómago entran con facilidad.

La frase clave en el combate es: ***"Show him your fancy footwork!"***. Comienza a desplazarse lateralmente por el *ring* y trata de esquivar vuestros golpes, aunque no parece tener demasiado éxito ¿o no? **(2)**.





En Nintendo Acción velamos por vuestra salud. Por eso, para evitaros tanto ojo morado, tanto labio partido y tanta magulladura, os hemos preparado esta guía de Super Punch Out. A partir de ahora, llegar al Special Circuit será cosa de niños...¡peleones!

Por Javier Abad

Bad **Bull**







Llegamos al **combate más importante** (de momento), al que va a hacer que los promotores de los circuitos mayores comiencen a fijarse en vosotros. El último obstáculo entre el cinturón de campeón y vuestra cintura es **Bald Bull**, un turco de dilatada carrera que dice sabérselas todas.

Aquí las cosas comienzan a ponerse algo serias, porque nuestro bigotudo amigo tiene **un gancho bastante poderoso**. **Cuando retrocede** es señal de que **va a lanzar uno** que, en caso de alcanzaros, os llevará a la lona con una bandada de pájaros girando alrededor de vuestra cabeza. ¿La solución? Pues bien fácil: ese **juego de cintura** que ha hecho famoso **vuestro desplazamiento lateral (1)**.

Atentos también cuando **mueve su cabeza** a los lados, porque da **tres golpes arriba** (subid vuestra guardia) y después saca de nuevo su gancho a relucir.

Finalmente, nos hemos dado cuenta de que cuando le gritan desde su esquina: ***"Counter-attack!"***, vuelve a intentar **su golpe favorito**, así que volved a **esquivar lateralmente y atacad** cuando su guardia quede descubierta. Si todo sale bien, le habréis arrebatado el **título** de campeón del **Minor Circuit**.

Major Circuit

Bob **Charlie**







El rey del **Reggae** tiene su sucesor en el cuadrilátero del **primer combate** del **Major Circuit**. A **Bob Charlie** le va la marcha, y por eso **baila** después de echarse hacia atrás. Pero no os dejéis embaucar por sus pasos, ya que **al menor descuido** os soltará **un gancho**. Esquivadlo como sólo vosotros sabéis y **Charlie** queda a vuestra merced **(1)**. La frase del día es: ***"Bob, time to shuck and jive!"***. Entonces inicia una serie de amagos que suelen terminar en **ganchos muuuyyy fáciles** de esquivar **(2)**.

Clayfighter 2
SUPER NINTENDO

Ser el jefe

Si quieres jugar a ser **Ice**, *haz la siguiente combinación de botones* **en la pantalla del título**: *presiona y mantén B mientras pulsas Arriba, L, L, L, Derecha. Lo propio con* **Spike**. **En la misma pantalla**, *presiona y mantén R para luego hacer X, B, B, A, Y, Izquierda, A. Y para* **Thunder**, *mientras mantienes presionado arriba-izquierda, haces Y, B, X, B, B, X, A.*







Pac-Attack
SUPER NINTENDO

Dos buenos códigos

Para encontrarte a las primeras de cambio **en el nivel 100** *de este peculiar juego, en el último como aquel que dice, introduce el siguiente código en la pantalla correspondiente.*

A saber: LST.

Y **si quieres echarte una partidita en el nivel de bonus**, *prueba con éste otro. Así entrenas para cuando te toque.*

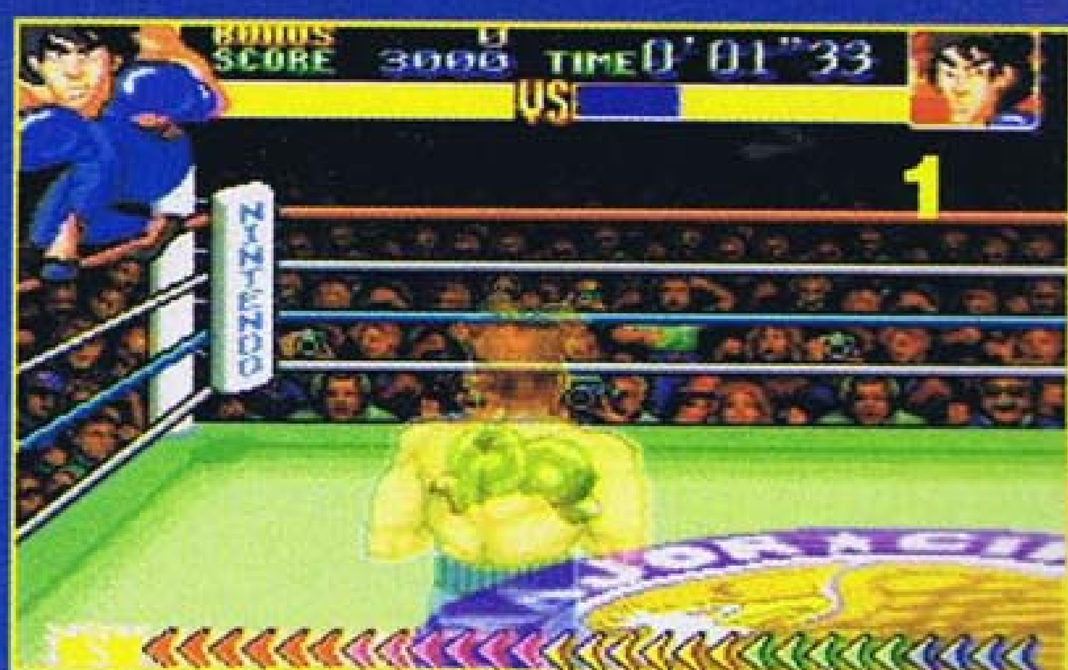
El código es: JFK.

Dragon Chan



Este émulo de Kung Fu ataca normalmente con series que alternan **golpes altos y bajos**. Los podéis esquivar subiendo y bajando la guardia, o bien echándoos hacia un lado y, **aprovechando que se descubre**, golpeándole en la cara. Cuando se sube a las cuerdas, ataca con una eficaz **patada de kárate (1)**. Se evita esperando el momento exacto y retrocediendo justo a tiempo (pad hacia abajo).

Cuando veáis que le hablan, tened cuidado porque lanza **tres patadas seguidas** que no os afectan si os inclináis hacia el lado contrario al que os las lanza **(2)**. Con otra orden de su entrenador, **Chan** intenta rellenar su barra de energía, pero podéis evitarlo lanzándole un **súper puñetazo al estómago**.





Masked Muscle



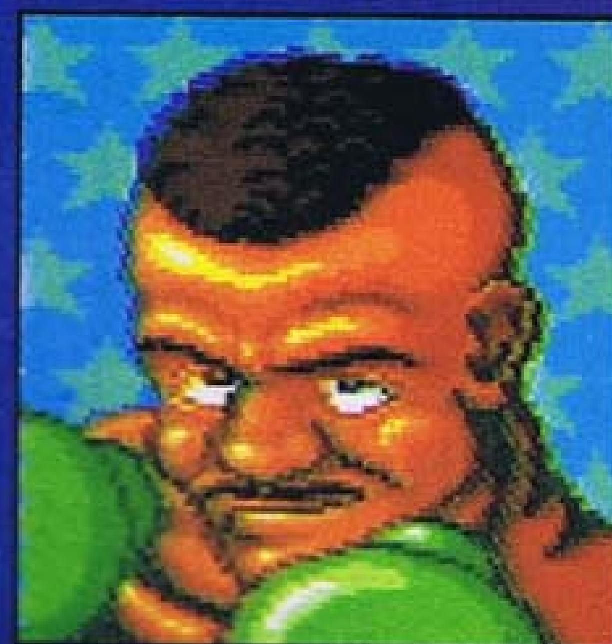
¡Un **fantoche** enmascarado aficionado al ***catch***! Afinad vuestros reflejos, porque pese a que sus **golpes** son **peligrosos**, **los marca mucho antes** de ejecutarlos. Un ejemplo: cuando hace un gesto con el puño, es señal de que va a comenzar uno de sus ataques. Le encanta lanzar arenilla a vuestros ojos. Lo hace cuando le gritan: ***"Spit in his eye!"*** y si no lográis esquivarlo echándoos a la izquierda, **os cegará** y será casi invisible. Entonces, **esquivad sus golpes**, **no** intentéis **atacarle** hasta recuperar la visión.

También le encantan los **cabezazos**. Quitan mucha energía, pero **no** son demasiado **difíciles** de evitar lateralmente **(2)**. Después, no tengáis piedad con **su estómago** y el combate será vuestro.



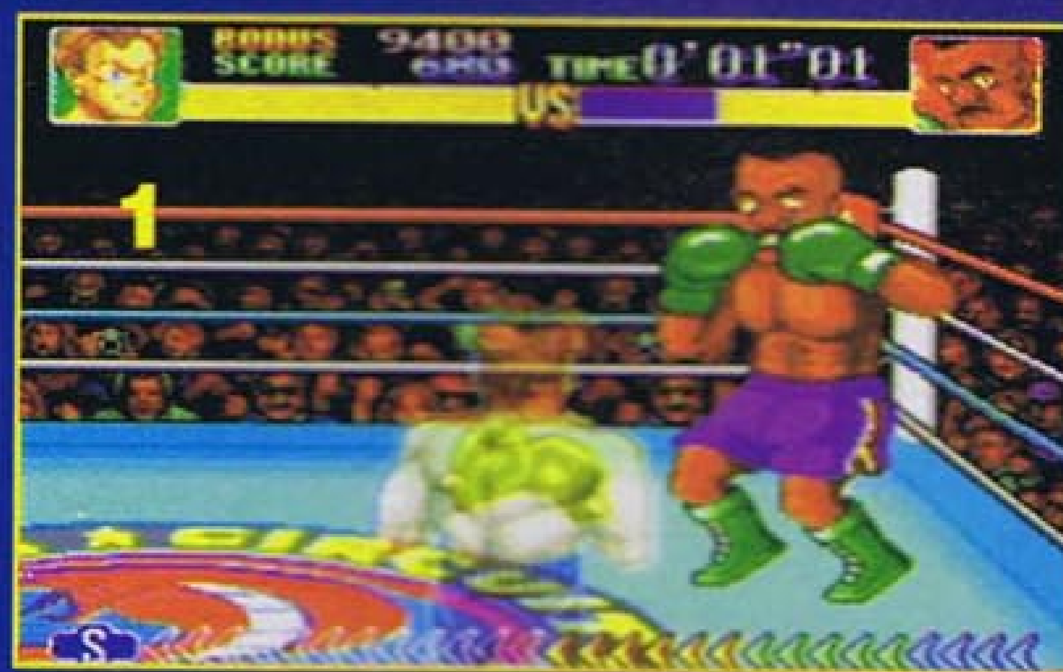


Mr. Sandman



El **punto final del Major Circuit** es un auténtico armario con puños de hierro. Primer consejo: mucho **cuidado con los golpes a su cara**, porque los esquiva con facilidad y sus **respuestas** con puñetazos altos son **demoledoras**. En especial, una de dos directos a la cara (subid la guardia) que termina con un gancho (esquivad a un lado).

Mr. Sandman no se pone nervioso con facilidad, y su táctica consiste en **esperar agazapado** hasta la segunda vez que le tiráis. Su tranquilidad se vuelve furia al oír: **"Give him full power now champ!" (1)**. Comienza unas series de **tres golpes** que hay que esquivar a los lados y atrás, tratando de contraatacar siempre con puñetazos bajos a los **costados**, su punto débil **(2)**. ¿Difícil para un futuro campeón?





World Circuit

Aran Ryan



Comenzamos el tercer circuito con **un dublinés curtido en mil batallas** al que hay que saber cogerle el punto para que caiga a vuestros pies. La pelea va bien hasta que **retrocede**, pues entonces vuelve con energías renovadas y descarga un **chaparrón de puñetazos** que son más **fáciles** de esquivar de lo que parecen. Con la primera tanda, protegeos con la guardia abajo, arriba, abajo, arriba, etc. **(1)** Cuando acaba, lanza un gancho que se esquiva sin problemas, y después **reanuda la serie**. Esta vez, sin embargo, cubríos arriba, abajo, arriba, abajo, ... y terminad esquivando el gancho **(2)**.

Otra buena forma de parar este ataque, aunque un poco más difícil, es **alcanzarle a la contra con un súper puñetazo según se acerca**. Si conseguís dominar ese ataque, **Ryan** será historia, porque el único peligro que le queda es la frasecita de turno: ***"Grab him!"***, que, en este caso, resulta de lo más original puesto que le lleva a abrazarse a vosotros para, muy sutilmente, intentar **robaros la energía**. Así, por la cara.





Heike **Kagero**







¡Vaya flor de loto el Kagero éste! Un *machote* de labios rosas que **esquiva los golpes como nadie**, aunque cuando lográis alcanzarle en la cara lo siente en el alma. Atención a los **golpes** que da **con su melena**, que podéis esquivar **echándoos hacia atrás (1)**, y una serie muy usada de **tres golpes bajos** (guardia arriba) **y uno alto** (esquivar atrás y contraatacar).

Al grito de: ***"Show him the mirage dance"***, comienza un rápido baile que podéis parar con un **golpe al estómago** cuando pase por delante vuestro. Estará a vuestra merced. Si no funciona (no será fácil), cuidado con su cadena golpes bajos al parar **(2)**.

Mad **Clown**







He aquí un verdadero **payaso** que debe ser **familia de Bear Hugger** por su parecido con él. **Tampoco** parecen afectarle los **golpes en el estómago** y, además, repite las **palmadas** en la cabeza que daba **Hugger**. Cuando lo intente (antes una mueca extraña), echaos hacia atrás para esquivarla y su cara quedará al descubierto para lo que vosotros deseéis **(1)**.

También le gusta dar **bofetadas** con el revés de la mano, pero podéis evitarlas desplazándoos hacia el lado contrario de donde provengan. Sin embargo, su golpe más **mortífero** llega **cuando retrocede**: juegos malabares con unas bolas que lanza tres veces.

Esquivadlas cuando lo haga **(2)** y no os despistéis, pues **al terminar** se abalanza sobre vosotros para daros **una palmada que os tira** si alcanza su objetivo. Echaos hacia atrás y después atacadle con todas vuestras fuerzas. Su frase favorita: ***"Show time!"***, marca el inicio de una **avalancha de golpes** que hay que parar con la **guardia alta** y prestando mucha **atención al último** de todos. ¿Oído cocina?

Super **Machoman**







Os toca enfrentaros, por el **título de Campeón del World Circuit**, a **Super Machoman**, un cachas ligón que boxea como los ángeles (si es que éstos se dedican a las bofetadas). Su entrenador es decisivo. Sus órdenes dan lugar a varios ataques. Si dice:***"Exercise program A!"***, **Machoman** os lanza unos golpes a la cara a parar manteniendo la guardia alta. Si la orden es: ***"Exercise program B!"***, el ataque es golpes bajos (guardia baja). Ante: **"Exercise program C!"**, os esperan unos ganchos que debéis evitar echándoos hacia atrás **(1)**.

Queda su **súper gancho.** Lo lanza tras retroceder un poco y dar una vuelta sobre sí mismo. Esquivadlo esperando el momento justo (ojo, que el giro despista) y echándoos hacia atrás (botón direccional hacia abajo) en el momento del golpe. Si lo lográis a la primera, permaneced atentos para **repetir la maniobra**, porque no es raro que repita varias veces **(2)**.

Earthworm Jim

SUPER NINTENDO

¿Otro Truco? No, el mejor

Si tienes el cartucho de **'Earthworm Jim'** *y aún* **no has probado ni uno solo de los trucos** *de todas esas colecciones* **que publicamos mes a mes**, *una de dos: o acabas de comprarte el cartucho o eres un recién llegado de la Luna. En ambos casos tiene poca explicación. De hecho sólo una: que todos los trucos que hemos dado ya te los sepas. Si es así, apunta éste en la lista, a ver si también te lo sabes.*

Pausa *el juego en cualquier momento y presiona A, X, A, A, A, A, A.* **Despausa** *la partida y* **te pasarás el nivel con total impunidad, que diga inmunidad**.





Wario Land

GAME BOY

Cambiar de sombrero, de vidas, de dinero...

Pausa la partida en cualquier momento del juego y presiona **Select 16 veces**. *Entonces pulsa y mantén los botones A y B, mientras mueves* **el recuadrito 'flasheante'** *que aparece en la parte inferior hasta el careto del héroe. Quita la pausa y, por arte de magia, habrás cambiado de sombrero.*

Y si en lugar de dirigirte hacia el rostro de Wario, te quedas en la parte del dinero y las vidas, podrás alterar los números pulsando el pad hacia arriba.



Kirby's Dream Land 2

Game Boy

Ya es historia la aventura más trepidante de Kirby.

Kirby ha llegado por fin a la séptima y última isla de las que componen su país, Dream Land. Es la más larga y peligrosa de todas, pero el final de la aventura está cerca y ya no queda tiempo para que la estrella de Nintendo desfallezca a última hora.

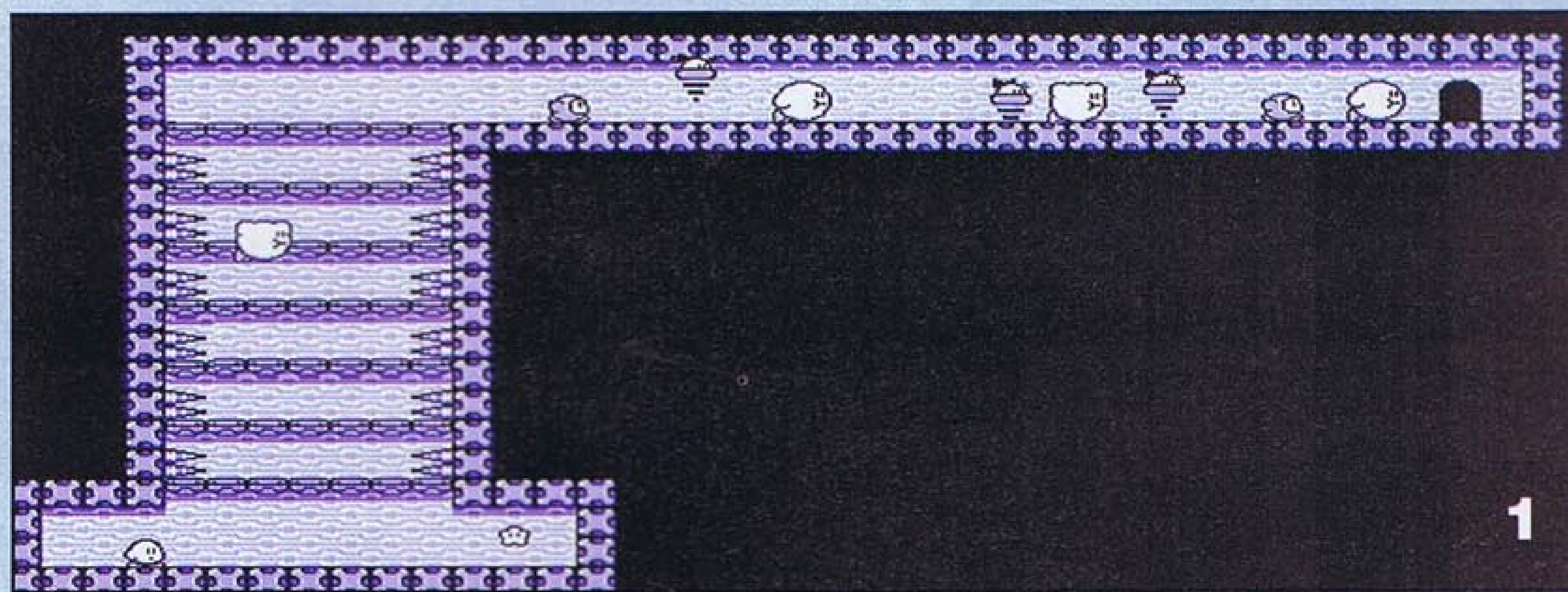
Por Javier Castellote



Puerta 2

El primer sector estará pasadito por agua, pero será sencillo y además os conducirá a una interesante habitación en la que podréis **escoger** entre todos los **poderes** el que más os guste. Luego **Kirby** tendrá que elegir entre **dos caminos**. Es fácil: meteos por la puerta de arriba, liberad a vuestro amigo preso y salid por la puerta de la derecha, luego bajad y colaos por la puerta de abajo. Así podréis conseguir **3** nuevas **vidas**. Ir a la salida final y superar a un nuevo mini jefe, será sencillo.

Isla 7 Dark Castle

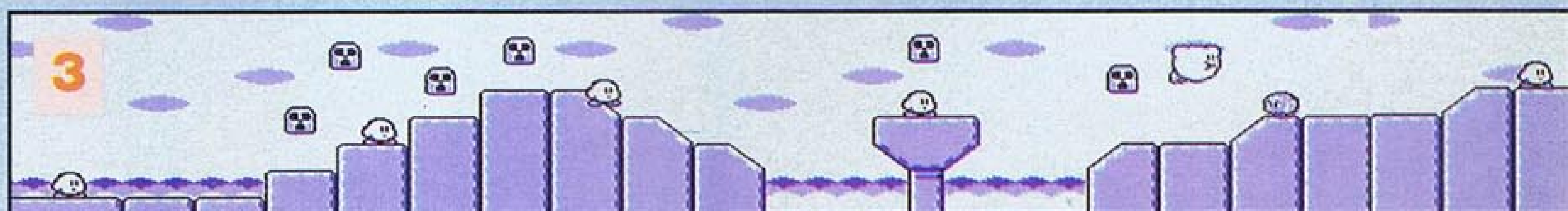


Puerta 1

Nuestro intrépido **Kirby** se introduce en el siniestro castillo de esta isla y **tras una primera fase tranquilita**, vendrán **luego** las **prisas** de la mano de un **implacable scroll** que arrasa con todo lo que se le pone por delante. Así que ante esta situación, procurad **entreteneos lo menos posible en recoger items** y alcanzad **la salida lo más rápidamente** que podáis. Superado el scroll os espera **un mini jefe que pondrá punto y final a esta fase**.

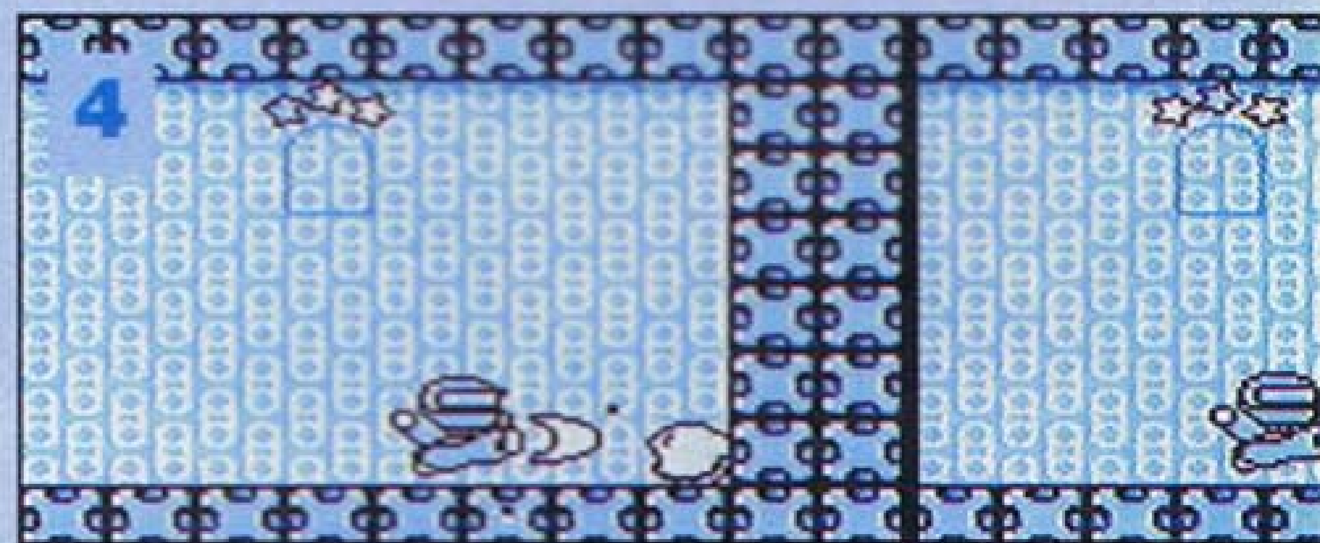
Puerta 3

Atentos al inicio de este sector porque aparecerán montones de **fantasmas**. Más tarde el scroll os volverá a presionar a la hora de atravesar toda esta zona que se encuentra **invadida** por un verdadero ejército de **obstáculos**. Tras el scroll, otro mini jefe será el encargado de sellaros el billete para ir a la siguiente puerta.



Puerta 4

Lo cierto es que esta puerta es **idéntica a la primera**, con la diferencia de que ahora habrá que **recorrerla al revés**, es decir, tendréis que caminar de derecha a izquierda, **en sentido contrario** a como viene ocurriendo a lo largo de todo el juego.

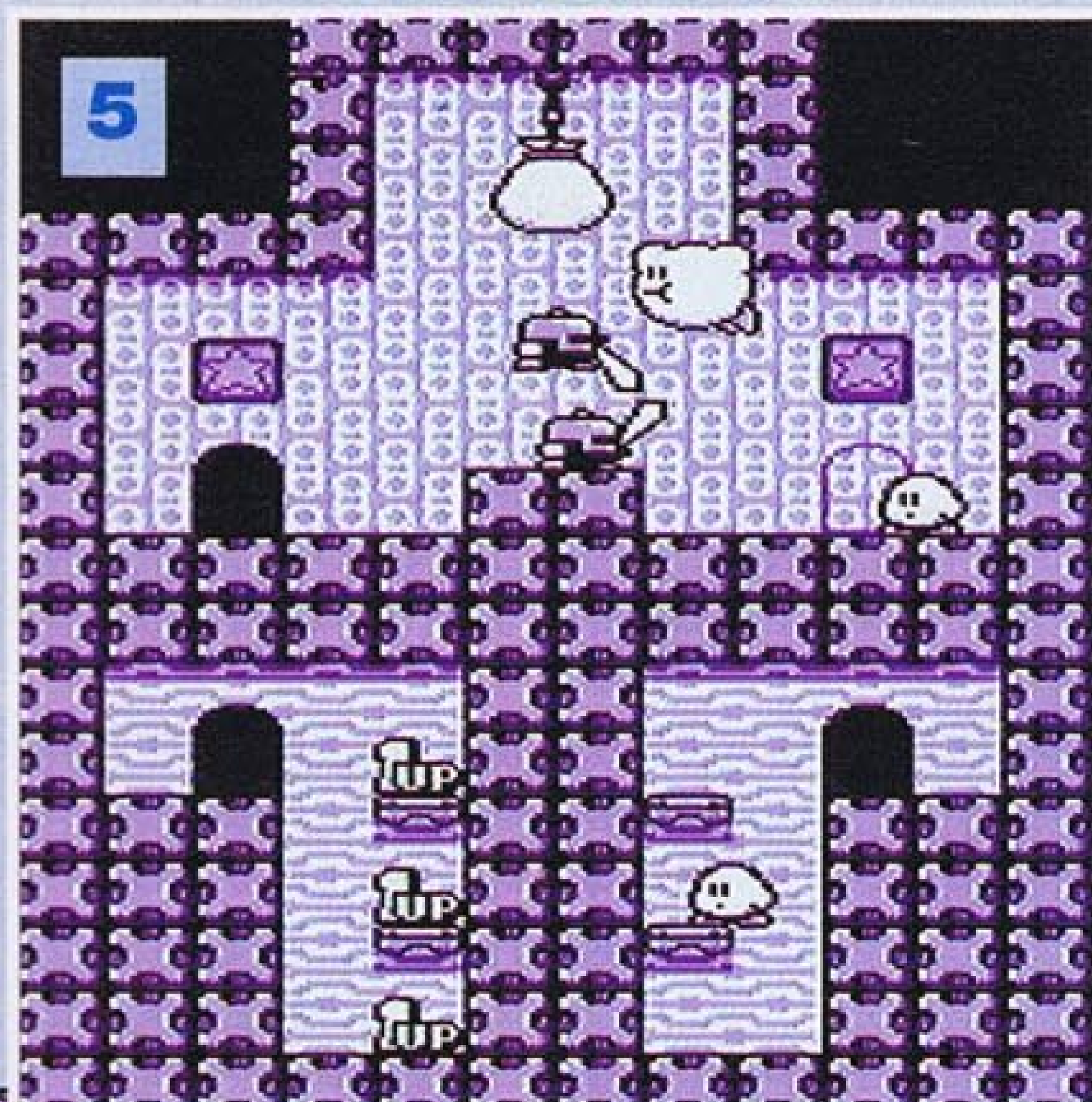


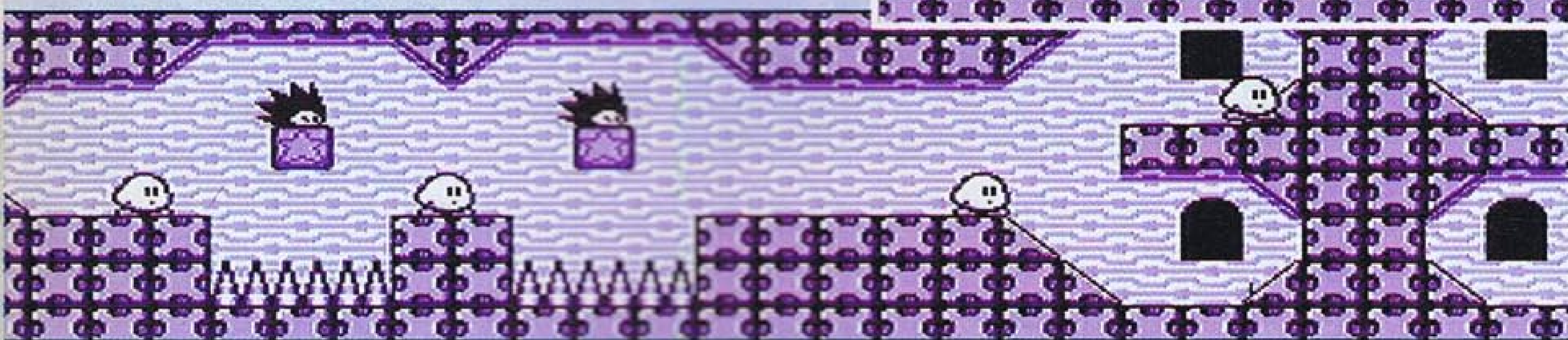
Sin embargo, esto no debe representar **ningún inconveniente** para que **Kirby** logre alcanzar **la salida**. Al fin y al cabo tenéis muy reciente el paso por la primera puerta, y además confiamos plenamente en vuestras habilidades como jugadores de pro. ¡Sólo faltaba eso!

Puerta 5

Toda esta puerta **también os resultará familiar** puesto que es **igualita a la puerta 2,** por la que ya habéis transitado antes.

Ahora bien, el truco está, como ocurría en la puerta anterior, en que estáis obligados a **recorrer la fase de derecha a izquierda**. Por lo demás, aquí no encontraréis **nada novedoso** que os pueda sorprender. En fin, que ni en la anterior puerta ni en ésta vais a desgastar una buena dosis de vuestra materia gris.

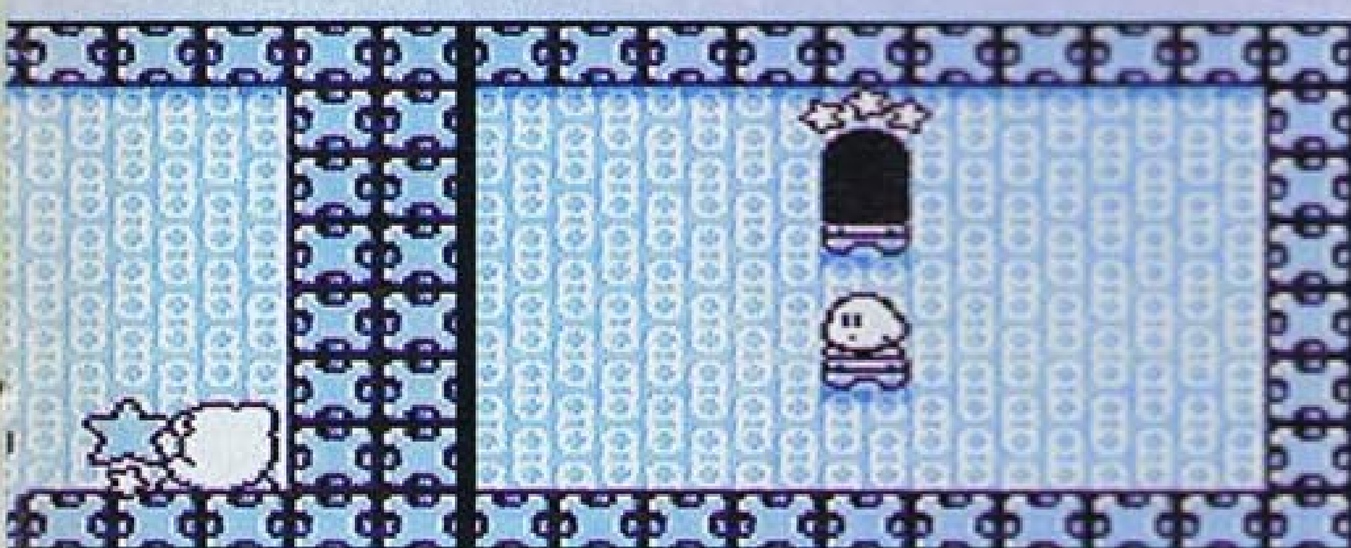




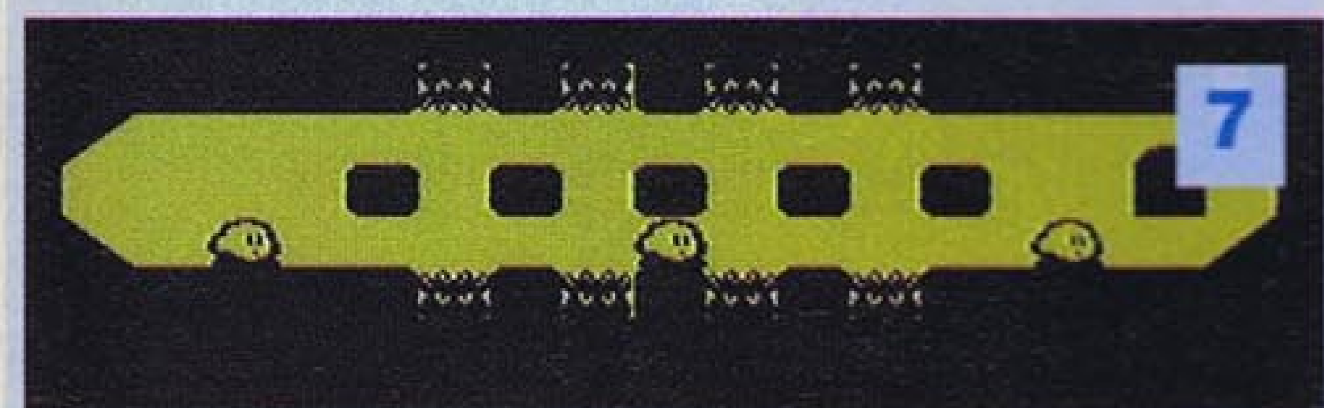


Puerta 6

Seguro que ya habréis adivinado cómo será esta puerta. Efectivamente, **es igual que la tercera, pero habrá que recorrerla en sentido inverso**. Sin embargo, en este nuevo trayecto **encontraréis más vidas y estrellas por el camino**, lo cual siempre es muy de agradecer. Desde luego no os podéis quejar, porque esto suena un poco a aquello de coser y cantar.

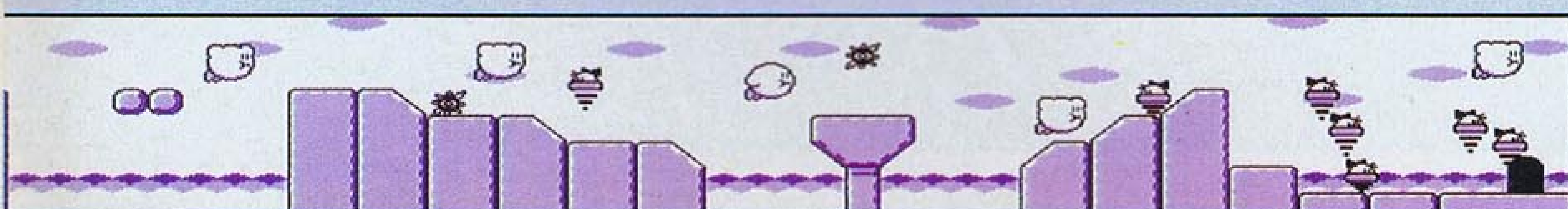


Puerta 7



El peligro de esta primera zona es más aparente que real, puesto que los **clavos** que rodean vuestra ascensión son bastante **fáciles** de superar, al **igual que** ocurre con **los** extraños **inquilinos** de la habitación oscura de más adelante. Una vez arriba, tendréis que elegir entre **tres** nuevos y enigmáticos **caminos** que os conducirán a **laberínticos espacios**, así que apuntad lo siguiente. **Tomad** el poder del **fuego** y salid por el **camino de la izquierda**. Ya en la nueva habitación, cambiad el fuego por el poder de la **chispa** e id nuevamente a la puerta de la **izquierda**. Continuad con la chispa y en la siguiente estancia, coged el **camino** de **vuestra derecha**. **Retomad** de nuevo el **fuego** y marchad a la **derecha**. Recuperad la **chispa** y repetid por la **derecha**. A lo mejor es un poco lioso, pero **la sorpresa** que os aguarda tras este peregrinaje **merece** mucho **la pena**, ya que se trata del **espejo**.



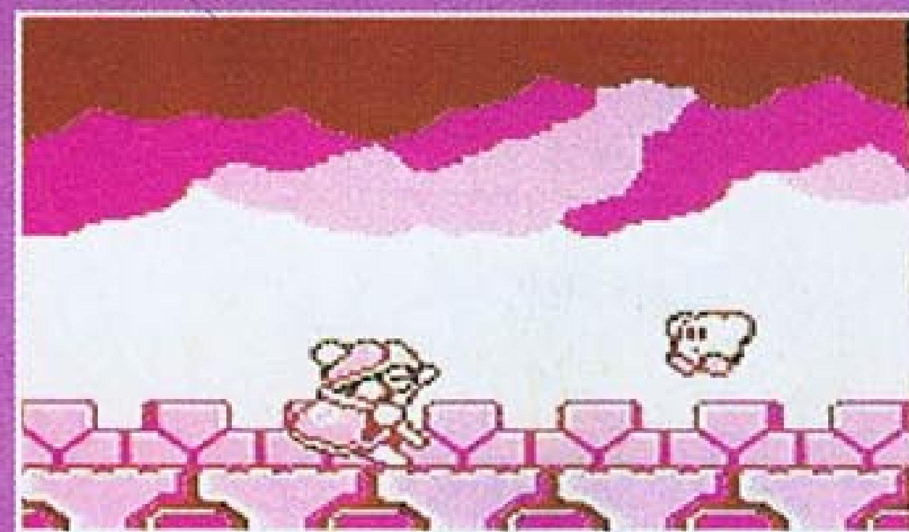


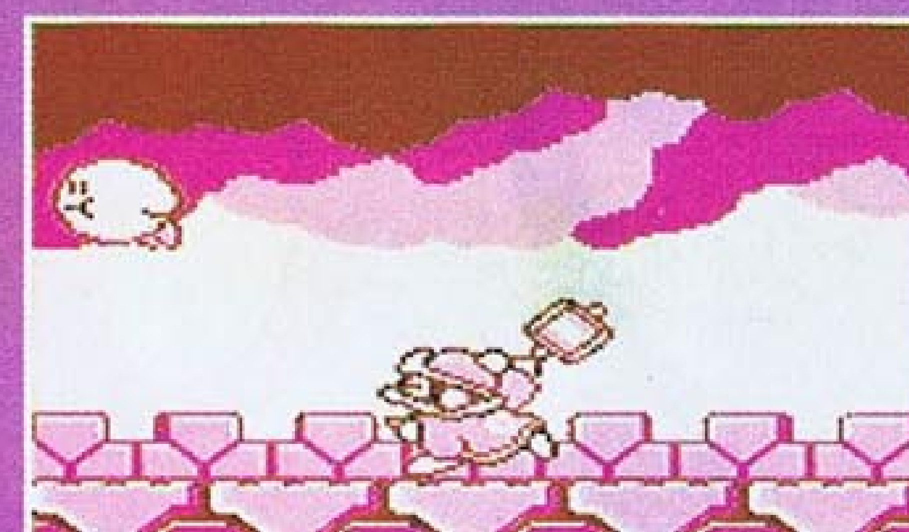
Cómo acabar con Dedede, el enemigo final de Kirby

Batir a Dedede, el entrañable guardián que nunca falta a la cita con Kirby, será *francamente* **complicado** *puesto que se encuentra fuertemente* **protegido por** *gruesas* **corazas y un casco**. *Así que, para empezar, habrá que* **golpearle infinidad de veces con las estrellas** *que de vez en cuando deja caer al suelo.*

Luego llegará lo de tumbarle definitivamente, pero eso os llevará un buen rato. Un consejo: no os impacientéis e **intentad limarle poco a poco su barra de energía**. **No** *es aconsejable que os pongáis* **cerca de él**, *porque no para de moverse y os podría engullir, e incluso* **arrearos un martillazo** *en todo el coco que dejaría a* **Kirby aturdido** *durante rato.*

Cuando comience a echar **humo por la cabeza**, *manteneos muy atentos porque llegarán sus más* **poderosos y devastadores ataques**. *Un poco de maña y habréis acabado con Dedede.*



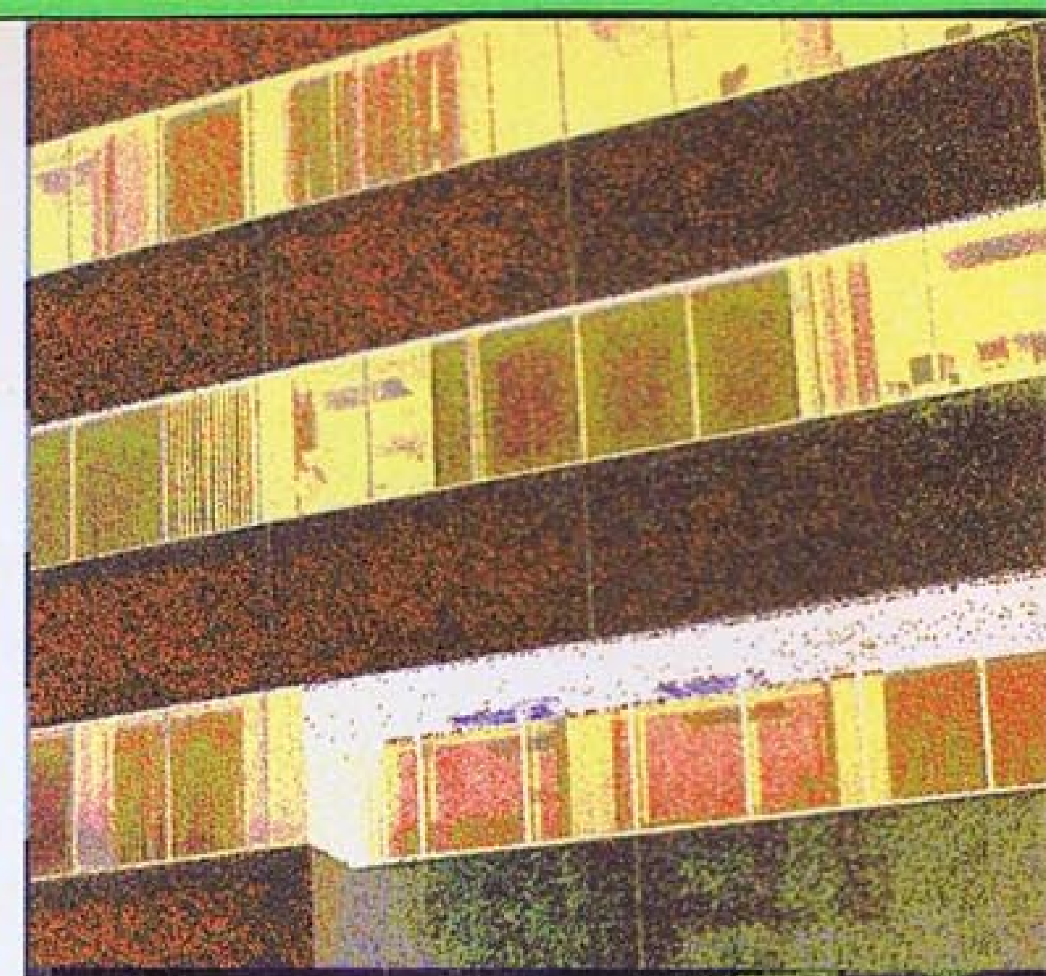






HASTA CANADÁ, LA TIERRA DONDE EL MAR SE CONFUNDE CON LAS MONTAÑAS, SE TRASLADÓ UN ENVIADO ESPECIAL DE **NINTENDO ACCIÓN** A LA BÚSQUEDA DE UN OBJETIVO MUY ESPECIAL: CONSEGUIR LAS PRIMERAS IMÁGENES DEL JUEGO DE FÚTBOL MÁS ESPERADO DE LA DÉCADA. SU NOMBRE: **FIFA 96**. Y LOS RESULTADOS, A CONTINUACIÓN.



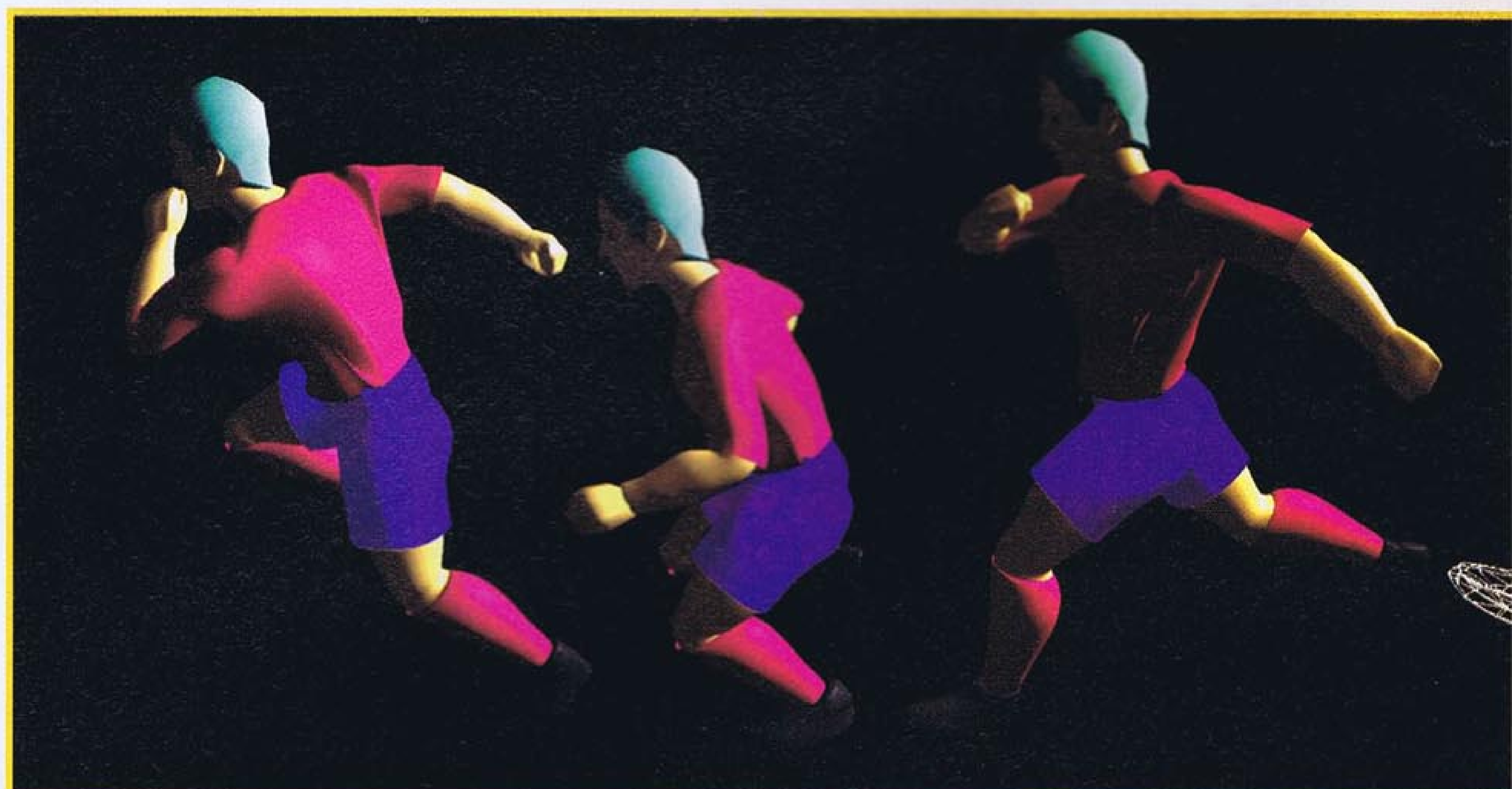






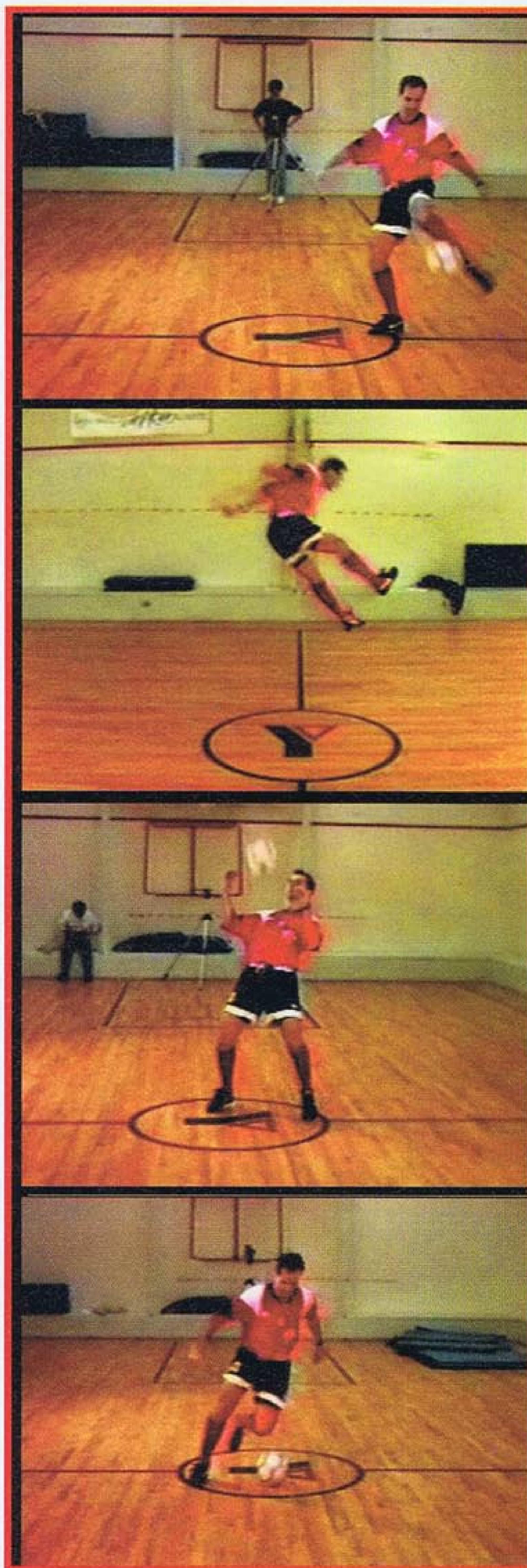
EA SPORTS y Nintendo Acción presentan FIFA 96

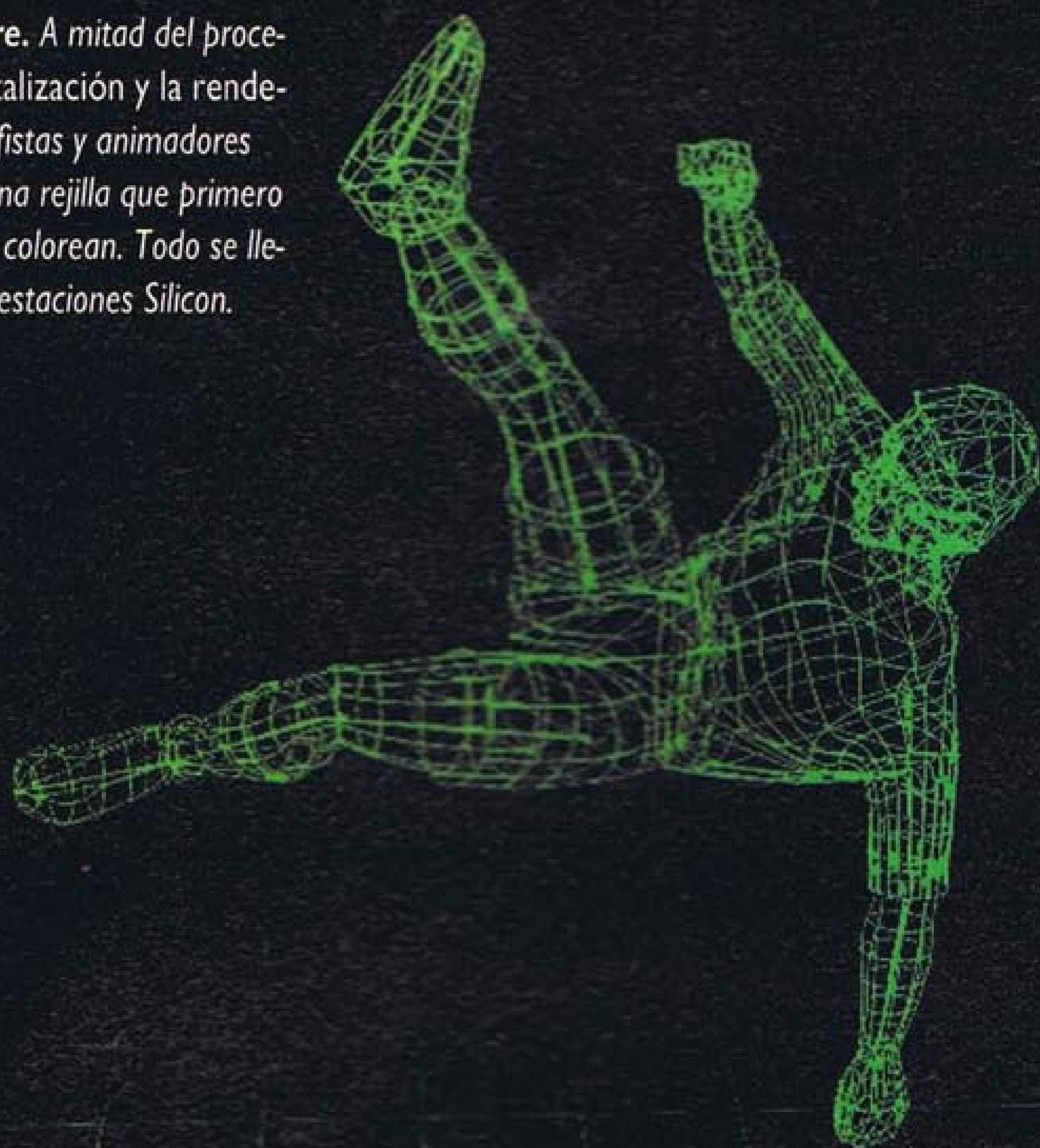
En **Vancouver**, concretamente en las oficinas que **EA Sports** posee a las afueras de la ciudad anglófona situada al Oeste de Canadá, nuestro hombre fue recibido por los jefazos del sello responsable de todos los éxitos deportivos de Electronic Arts. Con la vista puesta en facilitarnos la labor, lo primero que los productores de EA Sports explicaron a nuestro hombre es que de las 150 personas que forman el equipo, **100 estaban involucradas en el proyecto FIFA 96**. Luego le dijeron que la versión Super Nintendo, por cierto de las más brillantes, estaba casi concluida. Que iba a ser un bombazo, que se había empleado tecnología **Silicon Graphics**, que estaban casi todos los equipos del mundo, que había inscritos cerca de **4.000 jugadores reales** y que nos íbamos a quedar alucinados con el nuevo sistema de control de juego que se habían marcado. Fue **una semana total de simulación de fútbol** que, para abrir boca, nos dejó toda esta información sobre **FIFA 96**.



El futbolista modelo

Captura real de movimientos. *El futbolista inglés* **Carl Valentine** *fue el elegido para posar ante los equipos de digitalización del equipo de FIFA 96. Valentine fue testigo y parte de una tecnología de captura de movimientos muy de moda y cuyos resultados, siempre impresionantes, empiezan como en el cine: ante las cámaras. Veréis, primero se* **filman los movimientos** *que luego practicarán los jugadores y luego se pasan al ordenador. Allí se limpian los fondos, se perfila la figura, y se procede a* **renderizar la digitalización** *hasta que adquiere forma de* **sprite**, *el modo gráfico favorito de EA.*

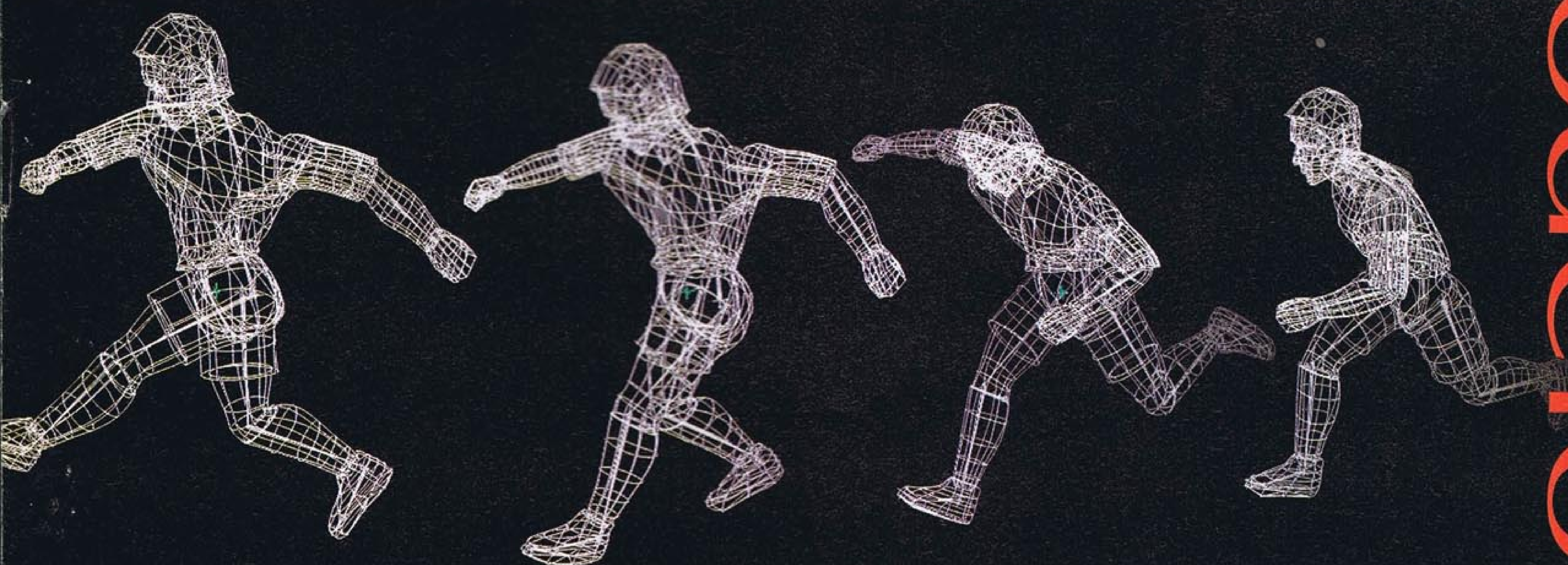




La rejilla madre. A mitad del proceso, entre la digitalización y la renderización, *los grafistas y animadores trabajan sobre una rejilla que primero moldean y luego colorean. Todo se lleva a cabo sobre estaciones Silicon.*

En el origen

El poder de los Silicon. Los **gráficos de los jugadores y el modelado de las animaciones** *fueron realizados sobre estaciones de trabajo Silicon. Estos potentes equipos permiten diseñar figuras casi reales que luego pasan al juego sin perder un ápice de calidad. El proceso, muy limpio pese a lo complicado que parece, permite a los programadores contar con una potencia de movimientos infinita, y a los grafistas trabajar con toda la tecnología a su favor.*



FIFA 96 intentará superar el récord de ventas que ya alcanzó su predecesor en Super Nintendo. Con todo a su favor, estamos seguros de que no defraudará a nadie.

Las opciones







El simulador más realista de fútbol concebido hasta la fecha. *FIFA Soccer siempre ha presumido de opciones, de modos de juego y de torneos sinfín... hasta ahora. Con la llegada de FIFA 96, todo lo que os haya enseñado el caduco y vendidísimo FIFA quedará ampliamente superado. Porque a las opciones digamos de siempre (***tácticas, estrategias, repeticiones***), la nueva creación añadirá un ineludible* **modo entrenamiento** *(¡ya era hora!), competición sobre* **12 ligas internacionales** *con equipos y jugadores reales (unos 300 equipos de verdad y de los cinco continentes),* **múltiples niveles de dificultad** *y hasta una opción de* **sonido**. *Sí, para que elijas el tipo de música que te gustaría oir durante el juego. ¿Alguien da más? Pues paciencia, que pronto podréis practicar.*

Los creadores

El número de personas dedicadas a FIFA 96 en EA Sports no deja lugar a dudas. En realidad es un proyecto súper especial del que se espera muchísimo. Ahora bien, **¿cómo se reparte el trabajo toda esa gente?** Veréis, dice nuestro enviado especial que la cosa está muy organizada. Hay gente encargada de los gráficos, otros de las animaciones, aquellos de la tecnología, aquél sólo se dedica a seleccionar unas imágenes de vídeo entre cientos de cintas para acoplarlas al programa, y el último se rodea de equipos a la vanguardia para crear música. Luego, eso sí, todos colaboran, proponen ideas y están todo el santo día reunidos para solucionar tal o cual problema.

¿Que de dónde ha salido toda esta gente? Pues que nosotros sepamos, el equipo de EA Sports no está formado precisamente por novatos que no saben de qué va la historia. Muy al contrario, la mayor parte del 'personal' que se ocupa de FIFA 96 procede del cine, o se ha encargado de los efectos especiales en una serie de televisión o es experto en producciones de juegos de ordenador. Lo que se dice un elenco de profesionales.



El productor de FIFA 96 (de pie y con coleta) supervisa personalmente cada paso que da su 'creación'. En esta imagen aparece acompañado de uno de los técnicos encargado de las animaciones de los jugadores.

En juego

Inteligencia artificial. *EA Sports ha hecho especial hincapié en el tamaño y la animación de los sprites SNES de FIFA. Aseguran que son más grandes, que están más detallados y que se mueven mucho mejor. A ello seguramente responde la consigna de la* **inteligencia artificial**. *Una sofisticada tecnología que dota de vida a los jugadores y que les* **hace reaccionar de forma diferente** *según las consignas del entrenador y su propia calidad, previamente implementada por el equipo de documentación. Por lo demás, gran facilidad de* **control para los golpes especiales** *y un buen número de cámaras en juego.*









De las 150 personas que componen el equipo de EA Sports, 100 estaban dedicadas en cuerpo y alma a FIFA 96.



En el nuevo juego de EA Sports podremos seleccionar el tipo de melodías que más nos guste a la hora de jugar un partido. El responsable de música y FX posa ante nosotros junto a su estupendo equipo

Las diferencias

Pesan los años. *EA Sports* **ha apostado por el cambio tecnológico** *como arma de doble filo para obligar a diferenciar FIFA Soccer de su nueva creación. Esa alteración y vista hacia el futuro, hacia Silicon, ha influido en el tratamiento de los gráficos, en la fluidez de las animaciones y hasta en la texturas del campo, casi perfectas ahora.*

En otro orden de cosas, deciros por ejemplo que **las selecciones nacionales de FIFA** *dejarán paso a los equipos reales y a las ligas mundiales, que ya no aparecerá la típica barra de disparo enérgico y que a nivel de audio, podremos optar entre un montón de nuevas melodías. Se mantiene, por supuesto, el modo simultáneo de cinco jugadores.*

FIFA Soccer





FIFA 96





LA PENÚLTIMA PÁGINA

Año II
Número 4
Septiembre 1995

Stephen G. Berman, vicepresidente de THQ, no desvela el futuro...

"¿Ultra 64? ¡No comment!"

Hace unos días, mantuvimos una interesante charla con Stephen G. Berman, vicepresidente internacional de THQ, de la que entresacamos un buen número de ideas sobre el presente y el futuro de la compañía americana.
A continuación, y a modo de avance, ya que os anunciamos que publicaremos la entrevista completa en el siguiente número, vamos a quedarnos con lo más 'granado' de la conversación THQ- Nintendo Acción.



A **Stephen Berman** le hicieron los ojos chiribitas cuando el osado **redactor de La Penúltima Página le increpó** sobre su participación en el proyecto **Ultra 64**, cosa por otro lado cantada a juzgar por el bombo que le están dando algunos medios especializados. Pues bien, el tema quedó rápidamente zanjado. Berman no quiso hacer ni un sólo comentario al respecto, eludiendo las preguntas con un seco "No comment" y luego un simpático "Coca Cola", cada vez que intentábamos sonsacarle lo más mínimo. Quedó claro. **Ni confirmó, ni desmintió, tan sólo se reservó**, como en el póker. Y es que hay ciertas cosas que aún siguen siendo confidenciales, por mucho que otros las den por seguras.

El resto de la entrevista transcurrió como la seda. Berman nos habló de su **acuerdo inacabable con Electronic Arts**, según el cual versionan muchos de sus juegos a **Game Boy**, de los grandes lazos de amistad que les unen con EA, de sus futuros proyectos y hasta nos dio **su opinión sobre la nueva consola de Nintendo**. Pero eso merece ser tratado más ampliamente, así que **no os perdáis el próximo número de la revista** porque hay mucho dato sabroso y además saldréis de dudas.

Según Tim Chaney, director de la filial europea: "España es el cuarto gran mercado del continente"

Virgin se

'Mortal Kombat 3', al final en manos de la compañía americana

Acclaim, de nuevo en el ojo del huracán, sigue apostando por la Super Nintendo

Nintendo se está planteando revolucionar el mercado chino. En estos momentos, la multinacional japonesa medita el lanzamiento de su consola de 16 bits en China, un país virgen en esto de los videojuegos que ya recibió con entusiasmo la Game Boy cuando Nintendo la introdujo durante el pasado año. Fuentes cercanas a Nintendo mantienen que será la firma Mitsumi la encargada de fabricar las Super Nintendo en Japón.

L. Gregory Ballard ha sido nombrado nuevo presidente de Capcom Entertainment, la filial de productos de consumo en EE.UU. de la compañía japonesa. Desde su nuevo puesto, Ballard se encargará de las ventas, marketing, licencias y distribución de los nuevos títulos, así como de supervisar el trabajo del Digital Studio. Éste es un equipo de 40 artistas, programadores y diseñadores que desarrolla el software más avanzado de Capcom.

El ECTS, la Feria europea del videojuego, va a celebrar su edición de otoño en Londres, del 10 al 12 de septiembre. Como es costumbre, en el Olympia's Grand Hall de la capital británica mostrarán sus últimos trabajos las principales compañías de hardware y software del sector. Por supuesto, Nintendo Acción estará allí para contaros todo lo que acontezca.

‘independiza’ en nuestro país

Mariele Isidoro se encargará de dirigir la nueva sede de VIE, que empezará a funcionar el 1 de septiembre en Madrid.



Aunque aún no se ha difundido una nota oficial al respecto, lo cierto es que se da por hecho que Virgin Interactive Entertainment se instalará en España de forma independiente. La que será **cuarta base de operaciones de VIE en Europa** (disponen de oficinas en Londres, París y Hamburgo) comenzará a funcionar a partir del día 1 de septiembre si es que al final se cumplen los plazos iniciales.

Virgin España estará ubicada en **Madrid** y será **dirigida por Mariele Isidoro, exdirectora de marketing de Erbe Software**. Lo que aún no se sabe de manera definitiva es si la filial se encargará de la distribución de los productos o sólo se ocupará del marketing, en cuyo caso la distribución se haría por otros cauces.

La llegada de Virgin a nuestro país sucede de poco después de que dos gigantes del ocio hayan decidido instalarse aquí: **Electronic Arts** y **BMG**. La primera adquirió DROSOFT, y la segunda aún permanece agazapada tras la filial especializada en música que tienen en España.

Según una información difundida por el semanario **CTW** (Computer Trade Weekly), **Acclaim** se ha hecho con los derechos para su distribución en Europa de **‘Mortal Kombat 3’ en su versión para Super Nintendo**. El título de **Williams**, mantiene CTW, podría haber llegado a manos de Acclaim **a través de Sony**, compañía que previamente habría obtenido la jugosa licencia y que, al parecer, tan sólo desea lanzar **‘MK3’** en versiones **PC CD ROM y PlayStation**.

Acclaim ha estado detrás de todas las versiones de ‘Mortal Kombat’ desde que **hace un par de años apareciera el primer juego** de la popular y violenta saga en el mercado. Cuando se dio a conocer el acuerdo entre **Nintendo y Williams**, según el cual todos los títulos que programara la compañía yanqui sólo se publicarían en **Ultra 64**, muchos dieron por perdida una de las bazas más importantes con las que siempre ha jugado el equipo de Acclaim. De hecho, hasta su cotización en la bolsa americana sufrió un serio revés.

La noticia de que el bombazo de Williams está ahora en manos de **los chicos de ‘Batman Forever’** no deja de resultar sorprendente, aunque en cierto modo lógica. La multinacional americana es **experta en la promoción y tratamiento de títulos de este calibre** y además entra de lleno en la nueva filosofía de lanzamientos que está llevando últimamente a cabo.

En otro orden de cosas, deciros también que finalmente **‘Batman Forever’ saldrá a la venta el día 7 de septiembre,** arropado por una suculenta e inimaginable cantidad de dólares en forma de promociones y demás campañas de marketing.

Las cosas parecen irle bien a Acclaim si atendemos a las cifras de ganancias correspondientes al tercer cuarto del ejercicio del 95. Según las cuentas, en este periodo, que acabó el pasado 31 de mayo, la compañía ingresó 105 millones de dólares, mientras que las ganancias netas ascendieron a 9 millones. Las cosas marchan...

Williams, responsable de recreativas de tanto éxito como ‘Mortal Kombat’ o ‘NBA Jam’, ha sido galardonada con el premio al ‘Fabricante del Año’ que otorga la American Vendin Sales (AVS), una organización estadounidense relacionada con la venta de arcades. Un reconocimiento que seguro que los fans de estos dos títulos compartirán totalmente.

Juguetes, CD´s y videojuegos aprovechan el tirón de la película

Los ‘Power Rangers’ vuelven a la primera plana

El éxito de los Power Rangers ha vuelto a crecer con el reciente estreno de su película. Entre los planes de Bandai para la campaña de marketing se incluyen juguetes, discos y, por supuesto, videojuegos.



El argumento de la película, una producción de la 20 th Century Fox que se estrenó a finales de julio, presenta a unos **Power Rangers imbuidos de la sabiduría ninja** en su enfrentamiento con **Ivan Ooze**, un malvado todavía más siniestro que Rita Repulsa o Lord Zedd. Al hilo del estreno, Bandai tiene previsto lanzar una intensa campaña de marketing que incluya anuncios en televisión, una nueva línea de juguetes, la **banda sonora** (con grupos como **Shampoo** o **Red Hot Chili Peppers**) y también los videojuegos. En lo que atañe a **Nintendo**, parece que habrá un nuevo **‘Power Rangers’** para **Game Boy** en **otoño**. Sin embargo, la posibilidad de una versión para Super permanece en el aire.

CENTRO MAIL

Estos son tus centros Mail

ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98

BADALONA — CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97

BARCELONA (Plaça Catalunya) — CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10

BARCELONA (Plaça Sants) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23

BARCELONA (Glories) — CENTRE COM. BARCELONA GLORIES. DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64

BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73

BUENOS AIRES — PARANA, 504. TEL: 374 95 38. C.P. (1017) ARGENTINA

BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47

GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11. ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54

LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 14 31 11

LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL: 23 46 51

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25

MADRID (Sol) — CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79

Alcalá MADRID — C. MAYOR, 89. TEL 8802692

Alcobendas MADRID — C. CONSTITUCION, 15. CENTRO COM. PICASSO. TEL: 652 03 87

Coslada MADRID — CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA". LOCAL 3. C. HONDURAS, 29. TEL: 674 02 70

Móstoles MADRID — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15

Torrejón MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 677 90 24

MURCIA — GONZALEZ ADALID, 14 BAJO. TEL: 21 19 66

Palma de Mallorca — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. LOCAL 9. TEL: 72 00 71

PAMPLONA — C. PINTOR ASARTA, 7. TEL: 27 18 06

SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81

Sta Cruz de TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4. TEL: 291254

SEVILLA — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS. LOCAL B-4. TEL: 467 52 23

VALENCIA (Pz España) — PINTOR BENEDITO, 4. TEL: 380 42 37

VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA, 3. TEL: 220939

ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA. PLANTA 1. TEL: 21 82 71

ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

Centros Mail en España

La Coruña, Vigo, Bilbao, Burgos, Pamplona, Zaragoza, Barcelona, Badalona, Salamanca, Madrid, Palma de Mallorca, Valencia, Alicante, Sevilla, Granada, Murcia, Sta Cruz de Tenerife, Las Palmas

¡Haz tu pedido por teléfono!

902 17 18 19

TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

NOVEDADES SUPER NINTENDO

DESCUENTO 500 Ptas.

- BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
- BIKER MICE FROM MARS - 11800
- CLAYFIGHTER 2 - 12990
- DEMON'S CREST - 11990
- DONKEY KONG COUNTRY - 11990
- EARTH WORM JIM - 12990
- EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
- FATAL FURY SPECIAL - 12990
- FIFA SOCCER - 11990
- ILUSION OF TIME - 11990
- INDIANA JONES - 12990
- INDY CAR - 10990
- INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
- KICK OFF 3 - 12990
- KIDKLOWN IN CRAZY CHASE - CONS
- LORDS OF THE RING - 9990
- LOS PITUFOS - 9990
- MEGAMAN X - 9990
- MORTAL KOMBAT II - 11990
- NBA 95 - 12990
- NBA JAM TOURNAMENT - 11990
- NIGEL MANSELL'S - 8990
- PAGEMASTER - 11990
- POWER DRIVE - 10990
- REY LEON - 12990
- ROBOCOP VS TERMIN. - 11990
- SEA QUEST - 12990
- SMASH TENNIS - 10990
- SOCCER SHOOTOUT - 9990
- SPIDERMAN - 10990
- STAR FLEET ACADEMY - 11990
- STAR GATE - 10990
- STREET RACER - 11990
- STUNT RACE - 11990
- SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
- SUPER DROP ZONE - 8490
- SUPER METROID - 10990
- SUPER PINBALL - 9990
- SUPER PUNCH OUT - 9990
- SUPER RETURN OF JEDI - 12990
- SUPER STREET FIGHTER II - 12990
- TETRIS & DR MARIO - 9990
- TRUE LIES - 11990
- UNI RALLY - 9490
- X-MEN - 12990

SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO

- ADDAMS FAMILY 2 - 4990
- AERO THE ACROBAT - 4990
- ALFRED CHIKEN - 4990
- ANIMANIACS - 5990
- ANOTHER WORLD - 3995
- BATMAN & ROBIN - 6990
- BATTLETOADS - 3995
- BOB - 2990
- BRUTAL - 5490
- BUBSY - 3995
- CHOPLIFTER III - 5490
- CLAYFIGHTER - 5490
- CLAYMATES - 5490
- COOL WORLD - 4990
- DENNIS THE MENACE - 4990
- CLAYMATES - 5490
- DRACULA - 2990
- F-ZERO - 3995
- G. FOREMAN - 5490
- GODS - 5490
- HULK - 4990
- JAMES BOND JR. - 2990
- JURASSIC PARK - 4990
- JURASSIC PARK 2 - 6990
- LEGEND OF MISTICAL NINJA - 5490
- MECH WARRIOR - 4990
- MICKEY MANIA - 6990
- MORTAL COMBAT - 5490
- PLOK - 3995
- RAINBOW BELL ADV - 5490
- RISE OF THE ROBOT - 3990
- ROBOCOP 3 - 5490
- R-TYPE III - 4990
- STAR WARS - 3995
- SPACE ACE - 4990
- SPARKSTER - 5990
- SPECTRE - 3990
- STARWING - 4995
- STREET FIGHTER 2 - 3995
- S. EMPIRE STRIKE BACK - 5990
- SUP GHOULS 'N GHOSTS - 3995
- SUPER JAMES POND - 5490
- SUPER KICK OFF - 2990
- SUPER MARIO KART - 4995
- SUPER MARIO WORLD - 3995
- SUPER R-TYPE - 3995
- SUPER STRIKE GUNNER - 5490
- SUPER SWIV - 2990
- SYVALION - 5490
- THE HUMANS - 4990
- TIME TRAX - 3990
- TINY TOONS - 5490
- TRODDLERS - 4990
- TROLL - 2990
- TURN & BURN - 5990
- TURTLES TOURN. FIGHTER - 6990
- WARPSPEED - 4990
- WILD & WACKY SPORT - 5990
- WING COMMANDER 2 - 5490
- WORLD CUP USA 94 - 4990
- W. LEAGUE BASKETBALL - 4990
- YOUNG MERLIN - 4990
- ZOOL - 3990

PERIFERICOS SN

- ADAPTADOR 6 JUGADORES — P.V.P. - 3490
- SN PRO PAD — P.V.P. - 2490
- CONTROL PAD SIN CABLE INFRARED — P.V.P. - 3990
- SN PROGRAM STICK — P.V.P. - 5990

PERIFERICOS GB

- ADAPTADOR CORRIENTE — P.V.P. - 1295
- BATERIA RECARGABLE — P.V.P. - 3900
- HANDY TRAY — P.V.P. - 995
- LUZ Y LUPA — P.V.P. - 2595

GAME BOY

DESCUENTO 300 Ptas.

- ALADDIN - 5990
- BATMAN (Animated Series) - 5490
- DESERT STRIKE - 5990
- DONKEY KONG - 5990
- DUCK TALES 2 - 5990
- EL LIBRO DE LA SELVA - 5990
- FIFA SOCCER - 6990
- FLINTSTONES - 4290
- INDY - 5990
- JIMMY CONNOR'S - 5490
- KIRBY'S DREAMLAND 2 - 5990
- KIRBY'S PINBALL LAND - 5490
- LOS PITUFOS - 5490
- MEGAMAN III - 4490
- METROID II - 4490
- MICROMACHINES - 6490
- MORTAL KOMBAT II - 5990
- NBA JAM - 6490
- POP & TWINBEE - 5490
- PAGEMASTER - 5490
- REY LEON - 6490
- SEA QUEST - 5990
- SOCCER - 5490
- STARGATE - 5990
- S. MARIO LAND 3 - 5990
- SUPER SPACE INVADERS - 4990
- TETRIS 2 - 5990
- TINY TOONS II - 5490
- TRUE LIES - 5990
- TURTLES III - 5490
- WARIO BLAST - 5490
- ZELDA - 5990

OFERTAS GAME BOY

- ALIEN 3 — P.V.P. - 2495
- PROBOTECTOR 2 — P.V.P. - 2990
- SUPER MARIOLAND II — P.V.P. - 2995

ADV. OF STAR SAVER	1995	PIMBALL REV.GATOR	1495
BOULDER DASH	1495	PRINCE VALIANT	2990
CHOPLIFTER III	2490	RODLAND	1990
COOL SPOT	2490	SPANKY'S QUEST	1995
COOL WORLD	2490	STAR TREK: NEXT GEN	2490
HOME ALONE	1990	STAR WARS	2495
JORDAN VS BIRD	1990	SUPER JAMES POND	2490
KUNG FU MASTER	1495	SUPER MARIOLAND	2495
MUHAMMAD A.BOXING	2490	TETRIS	3990
NAVY SEALS	2990	TIP OFF	1995
NEW CHESS MASTER	1990	TOP RANKING TENNIS	2495
PARASOL STARS	2990	ZOOL	1990

CONSOLAS

CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS — 14.990

SUPER GAMEBOY — 9.990

CONSOLA GAMEBOY — 6.990

GAMEBOY + ZELDA — 9.990

GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIOLAND 2 — 12.990

ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES — Special Edition — 9.990

AMARILLA • BLANCA • NEGRA • ROJA • VERDE • TRANSPARENTE

PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

NINTENDO ACCION

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

....

DIRECCION COMPLETA ....

....

POBLACION ....

PROVINCIA ....

TELEFONO .... C.P. ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	NO OLVIDES EL DESCUENTO	TOTAL

☐ ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO 500

☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300

GASTOS ENVIO ....

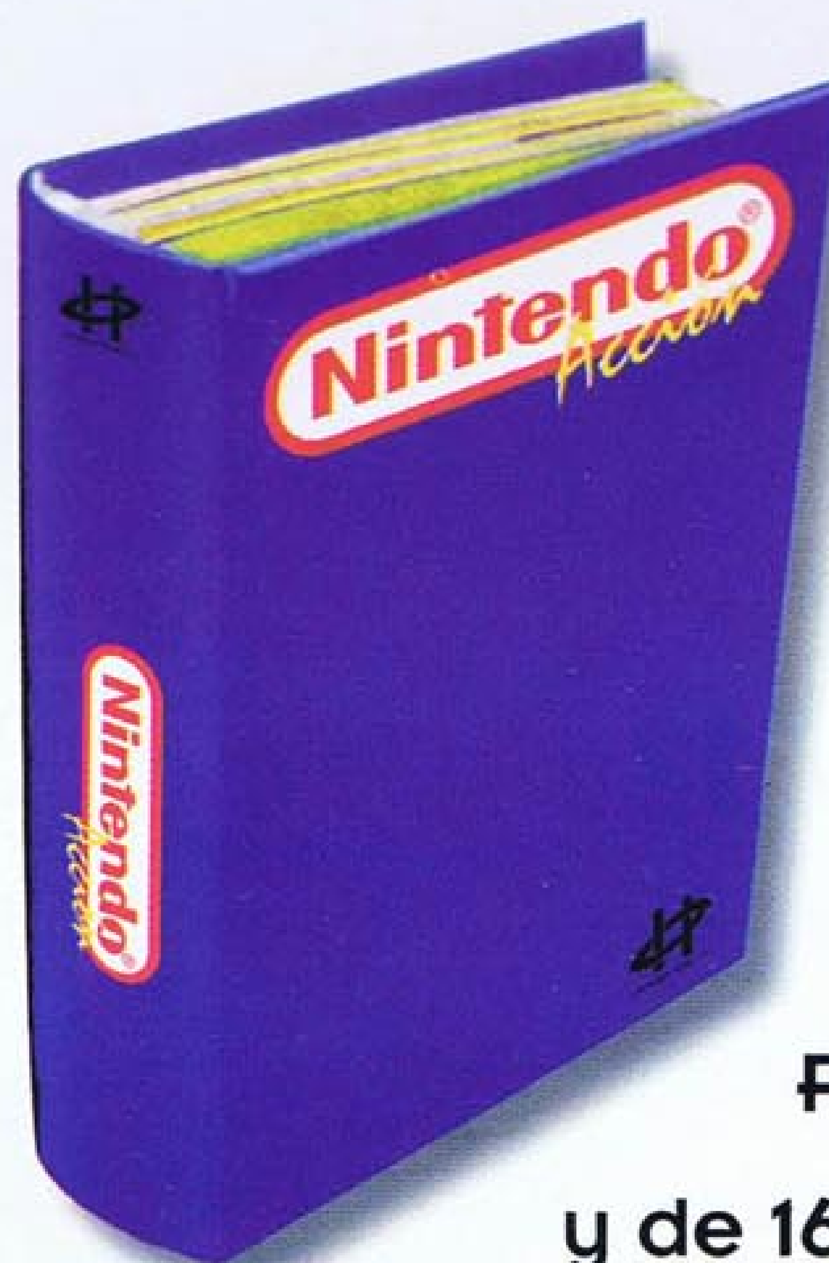
TOTAL ....

Si eres un tipo de acción no dejes pasar esta oportunidad

¡SUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un **20%** de descuento

Paga 3,360 pesetas por los 12 números y ahórrate 840 pesetas. **Además te regalamos las tapas de NINTENDO ACCIÓN** para que tengas siempre a mano toda la información (P.V.P. 950 pesetas)



Puedes suscribirte por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello o, si prefieres, por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Por favor, llama de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h.

EL MAS BESTIA DE SUPER NINTENDO FICHA POR GAMEBOY

DONKEY KONG, la estrella más bestial de DONKEY KONG COUNTRY, ha fichado por el equipo GAMEBOY.

Disfruta ahora con DONKEY KONG LAND de la conversión más perfecta de un juego de 16 Bits a tu portátil.

Corre a por él y no te quedes fuera de juego!!!!



Solero&Solero

Nintendo®

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo®

¡El Club Nintendo responde! **Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44**